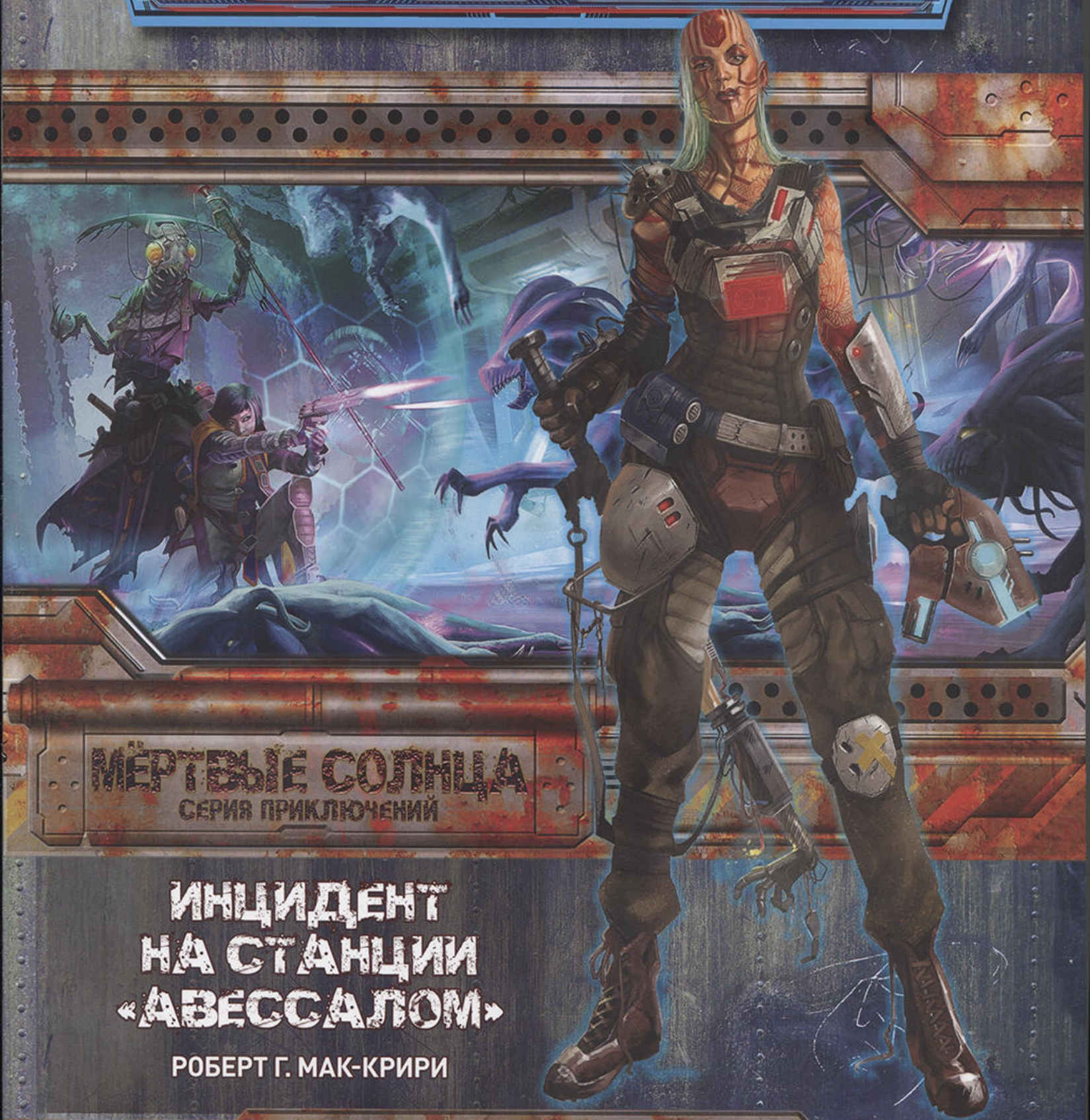
STARFINDER



Мёртвые солнца
Серия приключений

Инцидент на станции «Авессалом»

Роберт Г. Мак-Крири

«РАССВЕТНАЯ ДЕВА» РАНГ 3

«Санджавал Бродяга».
Средний исследователь.
Скорость: 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.
КБ: 13; **ЗН:** 13.
ПЗ: 55; **ПП:** —; **КП:** 11.
Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).
Орудия (нос): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).
Орудия (левый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (правый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (корма): зенитная установка (3d4, шаг дистанции 5 гексов, активная защита +8).
Орудия (турель): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).
Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 3), двухузловой компьютер (тип 1, ранг 1, модуль искусственной личности), дополнительное место под лёгкое орудие (корма), защита (тип 3), жилые отсеки (стандарт), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** аварийные капсулы, грузовые отсеки (2), комната отдыха (КГА/тренажёры).
Модификаторы: +1 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 1–6.

Выпускаемый корпорацией «Санджавал спейсфлайт системс» многоцелевой лёгкий транспортник/грузовик класса «Бродяга» — настоящая рабочая лошадка, славящаяся надёжностью и прочностью. Несмотря на то что модели уже более 100 лет, «Бродяги» часто используются для перевозки грузов, контрабанды и различного рода исследований. Стандартный экипаж корабля — шестеро, но синхронизированный интерфейс управления и двойное резервирование для основных систем здесь не просто так: они позволяют легко управлять звездолётом даже в одиночку.

«Бродяга» создан на основе популярного корпуса исследователя и оснащён реактором «Импульс» зелёный, высококачественными двигателями «Даккар М10-Е» и базовым потоковым ускорителем «Сигнал». В стандартное вооружение входит носовой гиролазер производства «Горкал» с широким углом действия, дополненный двумя лёгкими лазерными пушками фирмы «Рейнбах» по бортам. Венчает этот набор лёгкий излучатель частиц производства «Арабани армс», обеспечивающий на средних дистанциях круговой обстрел.

Одна из самых популярных особенностей «Бродяги» — модульные отсеки расширения, которые при желании можно превратить во что угодно. «Санджавал спейсфлайт системс» предлагает целый ассортимент взаимозаменяемых модулей, от лабораторий для техномантов до гостевых кают класса «люкс». Модули можно не только легко заменить в любом мало-мальски оснащённом космопорту, но и сделать это в несколько раз быстрее, чем обычно занимает переоборудование подобных отсеков на звездолётах других моделей.

«Рассветная дева» — это «Бродяга» в базовой комплектации. Капитан Морико Нэш приспособила звездолёт под себя, что заметно по капитанской каюте и индивидуализированным отсекам расширения, в которые входят два грузовых отсека, шесть аварийных капсул и созданная под заказ комната отдыха, совмещающая в себе тренажёрный зал и комнату голографических аттракционов.

Авторы

Руководитель разработки: Роберт Г. Мак-Крири
Авторы: Джейсон Кили, Роберт Г. Мак-Крири, Оуэн К. К. Стивенс и Джеймс Л. Саттер
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстрации: Леонардо Борацио, Тайлор Фишер, Виктор Мануэль Леза Морено, Марк Молнар, Мирко Паганесси, Мирослав Петров и Эллисон Теус
Картография: Дэмиен Маммолити

Креативный директор Starfinder: Джеймс Л. Саттер
Арт-директор Starfinder: Сара Э. Робинсон
Ведущие разработчики Starfinder: Роберт Г. Мак-Крири и Оуэн К. К. Стивенс
Разработчики Starfinder: Логан Боннер, Джейсон Балман, Джон Комптон, Аманда Хеймон Кунц, Стивен Рэдни-Макфарланд и Марк Сейфтер
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Креативный директор Pathfinder: Джеймс Джейкобс
Арт-директор: Сара Э. Робинсон
Исполнительный редактор: Джеймс Л. Саттер
Старший разработчик: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Адам Дэйгл, Кристал Фрейзер, Аманда Хеймон Кунц, Марк Морланд, Оуэн К. К. Стивенс и Линда Зайяс-Палмер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Элайза Мейдер, Брэд Мэттесон, Эдриен Нг, Джо Пасини, Лейси Пеллазар
Ведущий разработчик: Джейсон Балман
Старший разработчик: Стивен Рэдни-Макфарланд
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Руководитель проекта: Джессика Прайс
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

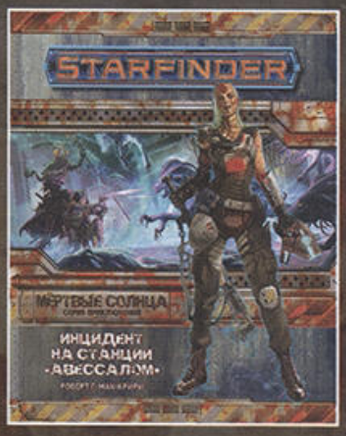
Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Бухгалтер: Эшли Капрелян
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Технический директор: Вик Верц
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Директор по связям с общественностью и контент-директор: Крис Ламберц
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри Тетер и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Кристофер Энтони, Уильям Эллис, Лисса Гийе, Дон Хейес и Эрик Кейт

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА



На иллюстрации Дэвида Альвареса изображена Ферани Навваз — главарь «Королей Дна», одной из самых опасных уличных банд преступного мира станции «Авессалом».

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ЧАСТЬ 1 ИЗ 6

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

ВСТУПЛЕНИЕ 2
Автор: Роберт Г. Мак-Крири

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ 4

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ» 6
Автор: Роберт Г. Мак-Крири

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ» 38
Автор: Джеймс Л. Саттер

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА 50
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Джейсон Кили и Роберт Г. Мак-Крири

КОДЕКС МИРОВ: ХЕЙКОРОН IV 62
Автор: Роберт Г. Мак-Крири

ЗВЕЗДОЛЁТ «РАССВЕТНАЯ ДЕВА» ФОРЗАЦ
Автор: Роберт Г. Мак-Крири

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на **paizo.com/sfrd**.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

HOBBY WORLD
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-837
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #1: Incident at Absalom Station © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск № 1: Инцидент на станции «Авессалом». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ СРЕДИ ЗВЁЗД

Займите боевой пост, проверьте гермошлем, прогрейте двигатели и пристегнитесь — серия приключений Starfinder готова к запуску! В книге, которую вы держите в руках, описано самое первое приключение, созданное специально для настольной ролевой игры Starfinder. Это начало серии приключений Starfinder — первая из нескольких связанных книг, составляющих полноценную сюжетную кампанию в мире игры. Если вы не знаете, что такое серия приключений, обратитесь к разделу «Путь к звёздам» на стр. 3, где описано, что вы можете ожидать от следующих частей серии.

Одна из задач серии приключений Starfinder — дать игрокам и ведущим новый материал, который они смогут использовать в своих играх. Безусловно, основную ценность книга представляет для ведущих, но и игроки найдут в ней множество полезной информации для своих персонажей. В каждом выпуске серии приключений Starfinder мы планируем размещать дополнительные правила, например новое снаряжение или оружие, новые черты и заклинания и даже новые варианты для создания персонажей. Кроме этого, мы более подробно опишем мир игры, чтобы игроки могли глубже погрузиться в атмосферу настольной ролевой игры Starfinder, получить новые идеи и создать ярких персонажей, используя информацию о расах и планетах как миров Соглашения, так и Простора. К тому же для многих инопланетных существ в серии приключений будут приведены особенности расы, поэтому игроки вполне смогут создавать персонажей этих рас (с разрешения ведущего, само собой). Согласитесь, без огромного разнообразия пришельцев, с которыми можно общаться, сражаться или за которых можно играть, галактика была бы скучным местом.

Если вы только впервые знакомитесь с настольной ролевой игрой Starfinder — добро пожаловать! Вскоре вы заметите, что несмотря на то, что в этом приключении (и в Starfinder

в целом) очень много различных научно-фантастических элементов, магия тоже играет в мире важную роль! Starfinder — научное фэнтези, в котором высокие технологии сочетаются с древней магией, что даёт игрокам большой выбор при создании и отыгрыше персонажей.

Если вы ранее играли в настольную ролевую игру Pathfinder, вы можете заметить некоторую схожесть Starfinder и Pathfinder, однако отличий всё-таки больше. Starfinder — отдельная игра, у неё свои правила, тема и вселенная: простой заменой арбалета на лазерный пистолет тут не обойдёшься! Игра предназначена как для новичков, так и для бывалых игроков, поэтому даже если вы впервые оказались в мире Starfinder или вообще в первый раз играете в настольную ролевую игру — не пугайтесь! Знания Pathfinder не требуется — достаточно простого желания хорошо провести время!

Путь к звёздам

В серию приключений Starfinder входят целые кампании для игры по правилам Starfinder. Каждый выпуск состоит из новой главы для кампании, нескольких статей, более подробно описывающих мир Starfinder, и новых правил, которые игроки и ведущий смогут использовать во время игры. Кроме этого, в каждом выпуске серии приключений Starfinder будет особый раздел «Инопланетные архивы», где для ведущих описаны инопланетные создания и чудовища, некоторые из которых повстречаются игрокам во время соответствующего приключения. В «Кодексе миров», также включённом в каждый выпуск, содержится описание новой планеты, что не только расширяет границы мира Starfinder, но и даёт ведущему всю необходимую информацию для того, чтобы использовать новые миры для создания собственных приключений. Наконец, в каждом выпуске вы найдёте новый звездолёт, подробное описание его параметров и планы внутреннего устройства — словом, всё, что нужно, чтобы игроки (или их противники) могли его использовать.

Мёртвые солнца

Первая серия приключений Starfinder, «Мёртвые солнца», начинается с *«Инцидента на станции „Авессалом“»*, приключения для четырёх персонажей 1 уровня, собственноручно написанного автором этих строк. Оно начинается на станции «Авессалом» и предназначено для ознакомления ведущих и игроков с миром Starfinder, но в ходе кампании героям предстоит побывать как в других мирах Соглашения, так и за их пределами. Во время странствий персонажи игроков повстречают как уже знакомых, так и невиданных ранее противников. Героям не раз предоставится возможность поближе познакомиться со многими правилами Starfinder, включая и захватывающие космические бои! Само собой, без звездолёта в космосе не повоюешь, поэтому игрокам предстоит обзавестись собственным кораблём, если они смогут его отыскать и преодолеть все опасности на пути (если вам не терпится узнать, что это за звездолёт, посмотрите на форзац, где изображена и описана «Рассветная дева»).

В выпуске вы найдёте и обширный путеводитель, посвящённый станции «Авессалом», которая является негласным центром как миров Соглашения, так и мира игры в целом. В путеводителе креативный директор Starfinder Джеймс Л. Саттер дополняет информацию *«Основной книги правил»*, подробно описывая районы и отсеки станции, а также её основные политические фракции и знаменитых обитателей.

Следом за путеводителем идёт раздел под авторством ведущего разработчика Оуэна К. К. Стивенса. В нём рассказывается о магических реликвиях, созданных давным-давно, ещё на исчезнувшем Голарионе. Если вы играли в Pathfinder и знакомы с миром Голариона, вы без труда узнаете некоторые из них — но реликвии претерпели некоторые изменения, чтобы лучше вписываться в научно-фантастический мир Starfinder! Они прекрасно дополняют предметы, описанные в *«Основной книге правил»*, но ведущие вполне могут снарядить ими и ваших противников!

В серии приключений вам обязательно повстречаются чудовища, поэтому в «Инопланетных архивах» этого выпуска мы с Джейсоном Кили описали семь новых существ, которые могут быть использованы в вашей игре. Многие из них встретятся вам и в этом приключении

Наконец, в первом выпуске «Кодекса миров» вы найдёте краткое описание водного мира Хейкорона IV.

Чтобы узнать, куда приведёт вас серия приключений «Мёртвые солнца» после *«Инцидента на станции „Авессалом“»*, просто переверните страницу, чтобы увидеть описание кампании, получить общее представление о её сюжете и прочитать краткое описание каждого из шести приключений. Как видите, всё только начинается!

Когда вы ознакомитесь с *«Инцидентом на станции „Авессалом“»* и дополнительными материалами этой книги, загляните на **paizo.com**. На наших форумах вы найдёте множество информации для ведущих и игроков и сможете поучаствовать в обсуждении различных аспектов серии приключений «Мёртвые солнца» и настольной ролевой игры Starfinder в целом. Существует множество аксессуаров для настольной ролевой игры Starfinder, например *набор фишек для «Основной книги правил»*, *игровое поле «Открытый космос»*, *«Ширма ведущего»*, *«Карты состояний»*, — всё это и многое другое вы сможете найти и приобрести на **rpg.hobbyworld.ru** или **paizo.com/starfinder** (на английском языке). Заглянув в блог на **paizo.com**, вы будете в курсе всех новинок Starfinder и серии приключений Starfinder.

Время начинать — *«Инцидент на станции „Авессалом“»* ожидает вас уже через несколько страниц, и вы вот-вот окунётесь в мир приключений среди звёзд! Я слышал, что к станции «Авессалом» только что прибыл звездолёт, притащивший за собой необычный астероид, но что странно — на самом звездолёте нет ни души. Интересно, к чему бы это? Нужно сыграть!

Роберт Г. Мак-Крири
Руководитель разработки, ведущий разработчик
rob.mccreary@paizo.com

Инцидент на станции «Авессалом»
Вступление
Описание кампании
Часть 1: Бандитские разборки на «Авессаломе»
Часть 2: Корабль-призрак
Часть 3: Фантомы потока
Станция «Авессалом»
Реликвии Голариона
Инопланетные архивы
Кодекс миров

ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНЕГО ЗЛА

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ

ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ!

Ниже описана сюжетная канва серии приключений «Мёртвые солнца». Если вы хотите принять участие в этой кампании в качестве игрока, имейте в виду, что ниже подробнейшим образом рассказан сюжет грядущих приключений!

Мирам Соглашения угрожает опасность — к станции «Авессалом» прибыл покинутый командой звездолёт, притащивший за собой необычный астероид, который оказался частью древнего инопланетного оружия — «Гасителя звёзд», способного полностью разрушать светила. В кампании «Мёртвые солнца» персонажи выступают в роли членов общества Звёздных искателей, которым предстоит выполнить две задачи: как можно подробнее разузнать об этой древней технологии и её инопланетных изобретателях и не дать супероружию попасть не в те руки.

В первой половине серии приключений героям предстоит раздобыть себе звездолёт, который будет служить им домом и мобильной базой на протяжении всей кампании, — по мере повышения персонажей в уровне им предстоит улучшать и звездолёт, переоснащая его под собственные нужды. Герои посетят множество различных мест в мирах Соглашения (где происходит большая часть событий настольной ролевой игры Starfinder), чтобы по крупицам собрать информацию о «Гасителе звёзд». По мере развития сюжета персонажи узнают, что о древнем супероружии стало известно культистам Пожирателя и Флоту мертвецов и обе эти группы мечтают заполучить его себе.

Вторая половина кампании посвящена исследованиям за пределами миров Соглашения: героям предстоит посетить дальние миры и подробнее разузнать об инопланетных технологиях и истории, чтобы отыскать «Гаситель звёзд» быстрее, чем это сделают служители Пожирателя или Флот мертвецов. В ходе событий серии приключений каждый из героев пройдёт путь от новобранца Звёздных искателей до спасителя миров Соглашения — если его миссия увенчается успехом.

События, предшествующие серии приключений «Мёртвые солнца», описаны в разделе «Предыстория» на стр. 7.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

***Серия приключений Starfinder, выпуск №1*, уровни 1–2**

На станцию «Авессалом» прибывает заброшенный звездолёт «Акреон», вышедший из гиперпространства и буксирующий необычный астероид, названный Потоковым Камнем. Герои попадают на «Авессалом», намереваясь вступить в общество Звёздных искателей, но вскоре обнаруживают себя втянутыми в войну между двумя фракциями: «Артелью старателей» — небольшим кланом горнодобытчиков, которым принадлежит «Акреон», и «Астральными разработками» — крупной корпорацией, нанявшей этот корабль. Обе стороны заявляют права на звездолёт и астероид, а Звёздные искатели нанимают героев для расследования обстоятельств смерти одного из членов общества, убитого во время бандитских разборок. После приключений на станции «Авессалом» и решения проблемы с бандами к героям обращается Геваларск Нор, эоксийский посол, выступающий в качестве посредника между фракциями. Героям поручается исследовать «Акреон» и Потоковый Камень, а также выяснить, что случилось с экипажем.

Шаттл с персонажами направляется на находящийся в карантине «Акреон», но одна из враждующих фракций отправляет на перехват звездолёт, и герои вступают в свой первый космический бой. Героям не удаётся обнаружить следов пропавшего экипажа, но выясняется, что звездолёт кишит инопланетными тварями и мародёрами. Персонажи продолжают расследование на Потоковом Камне, испещрённом тоннелями и пещерами, выясняют, какая судьба постигла экипаж «Акреона», и побеждают инопланетное чудовище, обитающее в глубинах астероида. Герои также узнают, что астероид — часть невообразимо древнего устройства или строения, возможно являющегося оружием, хотя истинная природа артефакта остаётся загадкой. Помимо прочего, персонажи находят и «Рассветную деву», пропавший в гиперпространстве 75 лет назад звездолёт, который могут оставить себе. Как только герои покидают астероид на новом корабле, их снова атакует неизвестный противник!

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

***Серия приключений Starfinder, выпуск №2*, уровни 3–4**

Получив в своё распоряжение «Рассветную деву», герои с боем покидают Потоковый Камень и узнают, что за нападением стоят отступники с Эокса — Флот мертвецов. В поисках информации о происхождении Потокового Камня персонажи отправляются на Кастровель, где расположены одни из лучших университетов миров Соглашения. В Куабарате, могущественном городе-государстве лашунт и основном космопорте планеты, героям предстоит поучаствовать в политической жизни известного Университета ксеноархеологии и ксеноантропологии. Персонажам удаётся обнаружить малопонятную отсылку, датированную ещё временами до Разрыва, указывающую на древний, давно забытый эльфийский город-храм на Кастровеле, называемый Храмом Двенадцати,

где предположительно обнаружили доказательства существования древней и высокоразвитой цивилизации.

В поисках таинственного Храма Двенадцати герои отправляются в поход сквозь джунгли западного континента Кастровеля, сражаясь с агрессивной флорой и фауной планеты, а также с членами культа Пожирателя, которые в погоне за секретами Потокового Камня также последовали на Кастровель. Добравшись до заброшенного и заросшего эльфийского города-храма, герои сталкиваются с культистами Пожирателя, захватившими большую часть руин. После исследования развалин герои узнают, что эльфы обнаружили невообразимо огромное сооружение, называемое Вратами Двенадцати солнц, которое как-то связано с Потоковым Камнем и, возможно, с древним супероружием пришельцев. К несчастью, культ Пожирателя теперь тоже занялся поисками этих Врат, и хотя персонажам игроков, вероятно, удалось одолеть агентов культа на Кастровеле, те получали приказы с секретной базы на одном из астероидов Диаспоры.

Расколотые миры

***Серия приключений Starfinder, выпуск № 3*, уровни 5–6**

Преследуя культистов Пожирателя, герои отправляются к разрозненным миркам Диаспоры, где скрыта секретная база культа. Герои находят её, но та оказывается заброшенной — никакой информации о том, почему культисты покинули её и куда отправились, найти не удаётся, зато там обнаруживаются следы пребывания Флота мертвецов и свидетельства того, что его представители могли украсть и удалить файлы из компьютерных систем базы.

Обладая информацией о вмешательстве Флота мертвецов, группа отправляется на Эокс, чтобы получить больше информации об отступниках и подробнее узнать о супероружии, поскольку изо всех миров соглашения только Эоксу удалось разработать нечто подобное. Несмотря на то, что правительство Эокса отреклось от Флота мертвецов, в реальности дела обстоят сложнее. Героям предстоит провести расследование и опросить эоксийских чиновников, чтобы выяснить истину, но в этом им постоянно мешают агенты Флота мертвецов. В конечном итоге персонажам удаётся добыть у Флота мертвецов похищенные у культа Пожирателя файлы, из которых становится ясно, что культисты покинули базу в Диаспоре, чтобы отправиться в удалённую звёздную систему Неджеор на поиски «Гасителя звёзд».

Разрушенные облака

***Серия приключений Starfinder, выпуск № 4*, уровни 7–8**

Идя по следам культа Пожирателя, герои покидают миры Соглашения и отправляются в Простор, в неисследованную звёздную систему Неджеор, где они обнаруживают руины древней инопланетной цивилизации на газовом гиганте Неджеор VI. Город Истамак, ныне лежащий в руинах, когда-то принадлежал кишали, расе инопланетян, победившей сиввов и захватившей «Гаситель звёзд». С тех пор прошли миллионы лет, и за это время раса кишали пришла в упадок, выродившись в диких и отсталых кишей, ныне населяющих развалины древнего города.

Киши давно утратили знания о великой цивилизации своих предков и их научных открытиях, отголоски которых сохранились лишь в легендах и суевериях. В ходе исследования Истамака герои добывают достаточно информации, чтобы прийти к выводу, что «Гаситель звёзд» реален и спрятан в собственном демиплане, попасть на которой можно только через Врата Двенадцати солнц — огромное сооружение, некогда созданное кишали. Кроме этого, персонажи узнают, что культ Пожирателя оказался на Истамаке раньше них и уже направляется к Вратам Двенадцати солнц!

Тринадцатые врата

***Серия приключений Starfinder, выпуск № 5*, уровни 9–10**

Герои достигают Врат Двенадцати солнц, огромного искусственного сооружения, масштаб которого находится далеко за пределами современных инженерных возможностей миров Соглашения. Врата, построенные древней цивилизацией кишали, состоят из 12 звёзд, расположенных по окружности. На орбите каждой звезды находится одна-единственная луна — система управления. По прибытии персонажи игроков обнаруживают, что культ Пожирателя захватил Врата и пытается использовать их, чтобы попасть на демиплан «Гасителя звёзд». Героям предстоит сразиться со звездолётами культистов, охраняющими Врата Двенадцати солнц, и исследовать несколько лун, чтобы узнать, как активировать Врата — и как помешать культу Пожирателя сделать то же самое. Когда герои одолеют культистов и их предводителя, они смогут открыть Тринадцатые врата. Когда открывается вход на демиплан, где скрыт «Гаситель звёзд», на орбите Врат Двенадцати солнц внезапно появляется Флот мертвецов, тайно следивший за кораблём героев с того момента, как они покинули Эокс, и прибывший в последнюю минуту, чтобы захватить контроль над Вратами Двенадцати солнц и заполучить «Гаситель звёзд»!

«Империя костей»

***Серия приключений Starfinder, выпуск № 6*, уровни 11–12**

На стороне Флота мертвецов, появившегося на орбите Врат Двенадцати солнц, явное численное и огневое преимущество, поэтому героям предстоит придумать стратегию, которая позволила бы уберечь «Гаситель звёзд» от посягательств Флота мертвецов. Об открытом противостоянии не может быть и речи — огромный флот попросту сотрёт одинокий звездолёт в порошок, и даже если героям удастся ускользнуть незамеченными, «Гаситель звёзд» попадёт в руки Флота мертвецов. Остаётся лишь один выход — рискованная вылазка на флагман Флота мертвецов, «Империю костей». Героям предстоит захватить флагман и использовать его для уничтожения «Гасителя звёзд» и Флота мертвецов.

После проникновения на борт «Империи костей» героям придётся пробиваться через охранные системы звездолёта и его неживой экипаж, чтобы достигнуть мостика, одолеть костяного старейшину-адмирала и его офицеров и захватить управление кораблём. Только после этого персонажи игроков смогут активировать систему самоуничтожения звездолёта и направить его в демиплан на столкновение с «Гасителем звёзд». Если им это удаётся, они уничтожают древнее супероружие сиввов и наносят сокрушительный удар по Флоту мертвецов, но им нужно успеть покинуть флагман до того, как разрушение «Гасителя звёзд» навсегда закроет выход из демиплана.

Инцидент на станции «Авессалом»
Вступление
Описание кампании
Часть 1: Бандитские разборки на «Авессаломе»
Часть 2: Корабль-призрак
Часть 3: Фантомы потока
Станция «Авессалом»
Реликвии Голариона
Инопланетные архивы
Кодекс миров

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ» 7

Когда на станцию «Авессалом» прибывает покинутый экипажем корабль, буксирующий странный астероид, герои обнаруживают себя втянутыми в противоборство двух фракций и их союзных банд.

ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК 18

Героев нанимают для исследования заброшенного корабля и его груза, и они вынуждены вступить в смертельный космический бой с наёмником, а после — сразиться с обитателями находящегося в карантине корабля.

ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА 28

Герои исследуют таинственный астероид, названный Потоковым Камнем. В его недрах они узнают, какая участь постигла экипаж корабля, и обнаруживают, что астероид гораздо страннее, чем предполагалось. Кроме этого, персонажи находят покинутый звездолёт и оставляют его себе.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

1. Персонажи игроков начинают приключение на 1 уровне.
2. Персонажи должны достигнуть 2 уровня, исследуя «Акреон», и лишь после этого могут отправляться на Потоковый Камень.
3. К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 3 уровня.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Миллионы лет назад две высокоразвитые инопланетные расы — сиввы и кишали — были втянуты в кровопролитную войну. Конфликт охватывал множество звёздных систем и шёл на протяжении столетий, обе стороны несли многомиллионные потери и тратили огромное количество ресурсов. Обе расы стояли на грани полного разрушения общества и экономики, но ни одной из них не удавалось получить преимущество. Чтобы раз и навсегда избавиться от противника, сиввы разработали супероружие невообразимой мощи — «Гаситель звёзд». Но им не удалось применить своё устройство судного дня — кишали узнали о нём и смогли одержать победу раньше.

Кишали спрятали «Гаситель звёзд» в наспех созданном демиплане и построили огромное сооружение, позволяющее попасть на демиплан и управлять супероружием, — Врата Двенадцати солнц. В конечном итоге цивилизация кишали пришла в упадок, как и суждено всем цивилизациям. Знания о «Гасителе звёзд», Вратах Двенадцати солнц и об управлении ими были безвозвратно утеряны.

По прошествии миллионов лет «Гаситель звёзд» вновь дал о себе знать. Более 200 лет назад кусочек демиплана, в котором было скрыто супероружие, оторвался и попал в Поток, а вместе с ним там оказалась и часть древнего сиввского устройства. С тех пор фрагмент «Гасителя звёзд», внешне выглядящий как ничем не примечательный астероид, дрейфовал в Потоке, до недавнего времени не привлекая к себе особого внимания.

Несколько недель назад геологоразведывательный корабль «Акреон», находящийся в собственности у небольшого клана космических горнодобытчиков, «Артели старателей», направлялся к станции «Авессалом» из ближнего космоса и во время путешествия через Поток обнаружил парящий в нём астероид. Недолго думая, шахтёры взяли его на буксир и продолжили полёт, но к тому моменту, как «Акреон» достиг станции «Авессалом», экипаж звездолёта бесследно исчез, оставив корабль без управления. Служба безопасности «Авессалома» немедленно поместила корабль и загадочный астероид в карантин на безопасном расстоянии от станции до проведения расследования.

О своих правах на астероид и «Акреон» заявили две стороны: «Артель старателей», которой принадлежит корабль и право на разработку недр астероида, а также «Астральные разработки», крупная горнодобывающая компания, нанявшая «Артель старателей» и «Акреон» для проведения горноразведывательной деятельности.

Обе компании заявляют о своём исключительном праве на проведение расследования по поводу исчезновения экипажа «Акреона» и определения дальнейшей участи астероида и звездолёта.

Между тем станция «Авессалом» полнится слухами и предположениями касательно исчезновения экипажа звездолёта и происхождения загадочного астероида, который прозвали «Потоковым Камнем». «Астральным разработкам» и «Артели старателей» не удалось урегулировать разногласия по поводу «Акреона» и его груза, и в ожидании суда они начали привлекать сторонников из уличных банд станции.

Страсти накаляются и уже вот-вот готовы вылиться в открытое противостояние в коридорах станции — в результате в конфликт будет вовлечено и общество Звёздных искателей.

На «Акреон» и Потоковый Камень претендуют и две другие организации, но не столь открыто. Первая — изгнанный с Эокса Флот мертвецов, желающий заполучить секретный груз, который он отправил на этом звездолёте. Вторая — культ Пожирателя, вышедший на сцену, как только до него дошли вести об участи экипажа «Акреона». В начале кампании ни одна из этих групп не подозревает о существовании «Гасителя звёзд», но как только они узнают о супероружии, то не остановятся ни перед чем, чтобы заполучить его. Это приведёт к крайне плачевным последствиям для миров Соглашения.

ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»

Серия приключений «Мёртвые солнца» начинается на станции «Авессалом». Эта огромная космическая станция расположена на месте бесследно пропавшего Голариона, третьей планеты солнечной системы. «Авессалом» — административный и культурный центр всей системы миров Соглашения и в настоящее время служит основным местом обитания человечества.

Персонажи игроков должны быть как-то связаны с обществом Звёздных искателей и должны либо недавно в него вступить, либо стремиться к этому (или по крайней мере иметь веские причины сотрудничать с Звёздными искателями). Они прибывают на станцию «Авессалом» в поисках работы.

Персонажам необязательно знать друг друга — все они договорились о встрече с одним из Искателей, дварфом по имени Даравор Крил, в посадочном доке № 94. Тот пообещал показать им станцию, помочь обустроиться и вступить в ряды Звёздных искателей. Подразумевается, что все персонажи прибывают на станцию «Авессалом» на пассажирском шаттле «Окиморо», приземлившемся в доке № 94. Если кто-то из персонажей сам родом с «Авессалома», он может либо возвращаться из краткосрочной поездки, либо встречать шаттл в посадочном доке. При необходимости внесите в сцену изменения, чтобы включить персонажей, которые прибыли в док не на шаттле.

Игроки должны представиться и описать своих персонажей друг другу, после чего можно переходить к первой сцене, описанной далее.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ПЕРЕКРЁСТНЫЙ ОГОНЬ (КО 2 ИЛИ 4)

«Окиморо» приземлился в посадочном доке №94, одном из десятков подобных доков, расположенных в Лучах, окружающих станцию по экватору, из-за чего та похожа на звезду. Посадка и сопутствующие процедуры занимают несколько минут, после чего бортпроводник сообщает пассажирам, что рад приветствовать их на станции «Авессалом». Персонажи сходят с «Окиморо», оказываясь в посадочном доке №94.

Для описания сцены и начала приключения зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Ярко освещённые доки станции «Авессалом» наполнены гомоном снующих туда-сюда путешественников, сходящих и поднимающихся на борт звездолётов, которые прибывают и отправляются в десятки миров. Спешащие и пошатывающиеся от усталости пилоты, юркие механики-исоки и томящиеся в ожидании колонисты смешиваются с загадочными касатами-мистиками, суровыми шахтёрами, внушительными весками-наёмниками и многими другими, в результате чего создаётся особая атмосфера, сочетающая в себе всё изобилие и многообразие жизни в мирах Соглашения. Новоприбывшие встречают друзей, родных или коллег и растворяются в гуле повседневной жизни огромной станции. На заднем плане посадочные команды обслуживают приземлившиеся звездолёты, а докеры в экзоскелетах-погрузчиках загружают и разгружают багаж. В воздухе резко пахнет озоном, но это всего лишь продукт электрических разрядов садящихся кораблей — если принюхаться, то воздух станции вовсе не настолько свеж, как могло показаться. Пол гудит под вашими ногами: может, из-за того, что по нему ступают тысячи ног, а может, потому что под ним расположены силовые линии и системы очистки воздуха — истинная причина вам неизвестна.

Существа: представитель общества Звёздных искателей, **Даравор Крил** (принципиальный нейтральный, М, дварф) ожидает прибытия персонажей игроков в посадочном доке, не подозревая о том, что туда же незаметно направляются две враждующие группировки — «Короли Дна» и «Бригада 21 уровня». Банды давно соперничали между собой, но с недавнего времени эта вражда вспыхнула с новой силой ввиду того, что их наняли компании, претендующие на «Акреон» и Потоковый Камень: «Артель старателей» и «Астральные разработки». Последние приказали «Королям» запугать членов «Артели» и активно препятствовать вмешательству третьих сторон (Звёздных искателей, например). «Бригада 21 уровня», нанятая «Артелью старателей» для защиты, пронюхала о намерениях «Королей» и послала людей, чтобы встретить противника в доке №94.

Когда все персонажи окажутся в доке, позвольте им совершить проверки Внимания. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 5, замечает Крила, ожидающего их в центре дока, а прошедшие проверку Внимания со СЛ 15 замечают и две группы на краях дока, занимающие укрытие среди контейнеров и погрузочной техники.

Крил необычно высок и худощав для дварфа, у него щетинистая борода с проседью, кустистые брови и глубоко посаженные глаза. Он одет в не раз штопанный запятнанный комбинезон. Его можно было бы легко спутать с обычным докером, если бы не символ общества Звёздных искателей, который он носит на груди. Крил сверяется с компьютером, который держит в руках, и вглядывается в толпу прибывших.

Заметив персонажей игроков, он улыбается и приветственно поднимает руку. Увы, но сразу же после этого воздух заполняют выстрелы лазеров — соперничающие банды вступают в перестрелку. Среди присутствующих гражданских поднимается паника, они кричат, пытаются сбежать, спрятаться или беспорядочно мечутся в ужасе. Крил бледнеет и от страха не может даже сдвинуться с места.

Бандитов в общей сложности шестеро: трое «Королей Дна» и трое членов «Бригады 21 уровня» (для обеих банд используйте нижеприведённый блок параметров бандита со станции «Авессалом»). «Короли» вошли в док с северо-востока (см. врезку «Ориентирование в космосе») — их позиции отмечены буквами «Б» в правой части карты. «Бригада 21 уровня» вошла в док с северо-запада и заняла позиции в левой части карты — они тоже отмечены буквами «Б». Даравор Крил стоит в центре дока — его позиция отмечена буквой «К». Персонажи игроков начинают бой в зоне выхода, ограниченной полосатой жёлто-чёрной разметкой в нижней части карты.

Первый раунд сражения — предбоевой, в нём принимают участие только бандиты и персонажи, успешно прошедшие более сложную проверку Внимания, чтобы заметить приближающихся противников. Попросите каждого игрока бросить 1d6: если выпадает 1, то в этом раунде его персонажа атакует один из бандитов. В то же время герои видят, как лазерный луч попадает прямо в Крила. Дварф беззвучно оседает на пол и не двигается.

После предбоевого раунда сражение продолжается как обычно. Бандиты не имеют ни малейшего представления о том, кто персонажи игроков такие, и противостояние превращается в беспорядочную пальбу. В каждом раунде вы случайным образом определяете, кого будет атаковать каждый бандит — своих соперников или персонажей игроков. Даже если бандиты стреляют по героям, они не забывают о том, что их настоящий противник — другая банда, а герои просто попали в перестрелку.

В доке достаточно укрытий для всех участников: ящики, контейнеры, багажные тележки, оборудование и даже стол информации в середине дока. Тип укрытия (обычное, частичное, надёжное или полное) вы определяете самостоятельно, а герои (и их противники) могут улучшить эффект своего укрытия, пригнувшись или распластавшись за ним. В любом случае ни персонажам игроков, ни бандитам не следует пренебрегать укрытиями и нужно по возможности пользоваться ими.

Дайте игрокам понять, что сражаться сразу с обеими бандами как минимум неразумно: в этом случае сложность сцены возрастёт до КО 4 — практически непосильная задача для персонажей 1 уровня! Будет лучше, если герои сосредоточатся на одной из банд. Помните, что договориться с бандитами не выйдет — ими движет ярость и желание уничтожить конкурентов. Когда все три члена одной из банд убиты, выжившие бандиты оставшейся группировки немедленно прекращают бой и сбегают, скрываясь в коридорах станции.

Персонажи, решившие проверить состояние Крила или оказать ему медицинскую помощь, обнаруживают, что он убит: лазерный луч прожёг в его шее сквозную дыру.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ В КОСМОСЕ

На космической станции, как и на любом другом парящем в космосе объекте, может быть затруднительно ориентироваться ввиду отсутствия сторон света: если магнитных полюсов нет, то откуда у космической станции взяться востоку? Эта проблема решается достаточно просто: стандартные стороны света используются и на космических станциях, астероидах и других объектах и телах без магнитного севера, но эти направления достаточно условны. Так, «север» одной космической станции не имеет ни малейшего отношения ни к магнитному северу, ни к северу любой другой космической станции. Это, конечно, не самый точный из способов обозначения направлений в космосе, но зато он позволяет описывать местность и относительное местоположение понятным для всех языком. Обратите внимание, что он применяется только для мест, у которых нет какого-то опорного ориентира: на крупных лунах и планетах стороны света определяются как обычно.

Для звездолётов ориентирование привязано непосредственно к самому кораблю и стороны совпадают с секторами его обстрела. Различают направления в сторону носовой части корабля, в сторону его кормы, а также в сторону его левого и правого бортов.

Что бы герои ни предпринимали, спасти Крила не получится — важно, чтобы он умер до того, как персонажи сумеют что-либо сделать: это ключевое событие послужит началом расследования смерти дварфа, которым займутся герои по поручению Звёздных искателей, и даст толчок к развитию сюжета приключения.

БАНДИТЫ СО СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ» (6) КО ½

Опыт 200 за каждого

Принципиальный или хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 13 у каждого

ЭКБ: 10; **ККБ:** 12.

Стойкость +2; **Реакция** +4; **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дубина +3 (1d6 + 2 *Д*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +6 (1d4 + 1 *О*; крит.: поджигание 1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Атлетика +4, Блеф +5, Запугивание +9, Скрытность +5.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: полётная станционная одежда, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), дубина, кредстик (150 кредитов).

Развитие: на место происшествия прибывает служба безопасности станции — слишком поздно, чтобы поучаствовать в бою. Буквально через несколько минут появляются медики, которые начинают осматривать раненых. Служба безопасности опрашивает свидетелей (в том числе персонажей игроков) и фиксирует их показания. К счастью, все свидетели подтверждают, что перестрелку начали не персонажи игроков, поэтому их никто не задерживает. Если попытаться расспросить сотрудников службы безопасности, они сообщат, что в перестрелке принимали участие одни из самых известных на станции «Авессалом» уличных банд: «Короли Дна» и «Бригада 21 уровня».

При необходимости прибывшие медики могут оказать персонажам первую помощь или попытаться вылечить их смертельный урон (применяя навык Медицина). Они же могут подтвердить, что Крил действительно скончался, и возьмут на себя заботу о дальнейшей судьбе тела. Если герои обыщут тело дварфа, то ничего особенного, кроме компьютера, не найдут. Компьютер содержит имена и описания всех персонажей игроков и ещё одно имя, Чискиск, для которого указан адрес. Персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 15, чтобы вспомнить информацию, узнаёт, что это имя принадлежит одному из высокопоставленных Звёздных искателей, проживающему на станции «Авессалом», а по указанному адресу располагается комплекс «Шпиль знаний», штаб-квартира общества Звёздных искателей.

Сюжетная награда: если героям каким-то образом удастся избежать сражения, сбежав или незаметно ускользнув из дока, не вступая в бой ни с одной из банд, они получают 600 опыта, как если бы победили одну из банд.

ОБЩЕСТВО ЗВЁЗДНЫХ ИСКАТЕЛЕЙ

Даравор Крил был для персонажей единственным знакомым Звёздным искателем на станции, поэтому они, скорее всего, пожелают первым делом связаться с Обществом, хотя бы для того, чтобы сообщить о смерти Крила. Если герои сначала захотят обустроиться на станции, обратитесь к разделу «Исследование станции „Авессалом“» на стр. 11 за кратким руководством. Если персонажи не догадаются отправиться к Звёздным искателям самостоятельно, представители Общества сами выйдут на них и пригласят на встречу в штаб-квартире организации, комплексе «Шпиль знаний».

Найти Звёздных искателей достаточно просто: помимо указанного в компьютере Крила адреса, герои могут с лёгкостью отыскать адрес «Шпиля знаний» в информационном терминале в доках или спросить дорогу у любого из местных жителей, совершив успешную проверку Дипломатии со СЛ 10 для сбора информации. «Шпиль знаний», расположенный в Кольце станции «Авессалом», представляет собой целый административный комплекс, состоящий из множества зданий и залов, но его главной отличительной особенностью является легко узнаваемый большинством жителей шпиль, благодаря которому штаб-квартира и получила своё название. По прибытии героев встретит секретарь, который поинтересуется целью визита. Услышав упоминание о перестрелке в доках, смерти Даравора Крила или имя, обнаруженное на его компьютере (Чискиск), секретарь проводит героев в небольшой зал ожидания и вежливо попросит немного подождать. Через несколько минут за героями придёт другой сотрудник и попросит следовать за ним, в результате чего персонажи окажутся в загроможденном, но чистом офисе в глубинах комплекса.

Существо: в офисе героев ожидает **Чискиск** (нейтральный, инкубатор, ширрен), член Форума — выборного органа управления общества Звёздных искателей. Чискиск не мужчина и не женщина, а инкубатор (у ширренов три пола). Чискиск одет в сдержанный деловой костюм и сидит за простым полированным пластиковым столом, покачивая усиками туда-сюда — подобным образом ширрены выражают озадаченность. Чискиск приветствует персонажей, предлагает им лёгкие закуски (чистую воду и вафли из переработанного белка) и приглашает присесть, после чего представляется. Если герои не упоминали о смерти Даравора Крила, Чискиск удивляется их самостоятельному прибытию и интересуется, где же дварф. Когда Чискиск узнаёт о смерти Крила (или если уже знал об этом), то переходит сразу к делу, телепатически обращаясь к персонажам.

«Простите, что не могу приветствовать вас на станции при более благоприятных обстоятельствах. Уверяю, что подобные нападения случаются у нас крайне редко, хотя, наверное, это достаточно плохое утешение. Я рад, что никто из вас серьёзно не пострадал, но скорблю по Даравору — он был ценным членом Общества и верным другом, да смилуется Владычица могил над его душой». Ширрен на мгновение склоняет голову, затем поднимает её, обращая на героев взор блестящих фасеточных глаз.

«Мне непонятна причина нападения, — произносит Чискиск, вбивая несколько команд в компьютер. — Исходя из только что полученного от службы безопасности отчёта о происшествии, в нападении принимали участие две банды: „Короли Дна“ и „Бригада 21 уровня“. Войны банд на станции не редкость, но обычно они происходят в менее охраняемых секторах — в Затоне, например. Открытые столкновения в многолюдных местах — тех же доках — случаются редко. Меня терзают сомнения, что здесь что-то нечисто. Должна быть причина, почему обе эти банды оказались в доке № 94 в одно и то же время, которое ещё и совпало со временем вашего прибытия.

Впрочем, было ли это совпадением? Случайно ли вы с Даравором попали в перестрелку или именно вы с ним и были целью нападения? Если да, то почему?

Я так понимаю, что вы желаете стать Звёздными искателями? Принимая во внимание тот факт, что вы были свидетелями нападения, я хотел бы попросить вас заняться расследованием этого дела от лица Общества. Узнайте, что именно произошло и почему. Возможно, вы просто оказались не в том месте и не в то время — уверен, служба безопасности так и считает, — но если Даравора убили намеренно, я хочу, чтобы виновники были справедливо наказаны. Для вас же это расследование будет прекрасной возможностью продемонстрировать свои способности и умения и доказать Обществу, что вы достойны носить звание Звёздного искателя. Удачи!»

Предполагается, что персонажи согласятся взять на себя расследование убийства Даравора Крила. Чискиску больше нечего им сказать — в конце концов, ширрен не особенно разбирается в уличных бандах и его подозрение о преднамеренном убийстве пока не подтверждено никакими фактами. Если они и существуют, персонажам игроков предстоит их отыскать. Чискиск оставляет героям личный код коммуникатора, по которому они могут при необходимости связываться с ним и докладывать о находках, но в остальном им придётся полагаться на себя.

Чискиск переводит каждому персонажу по 200 кредитов на текущие расходы и предлагает им обустроиться на станции, прежде чем они приступят к расследованию. Если герои ещё не нашли себе жильё, Чискиск порекомендует остановиться в «Сонных лунах» — небольшом отеле недалеко от парков и башен Ока. Отель удобно расположен и предлагает постояльцам как студии, так и большие номера, и, кроме того, даёт скидку всем Звёздным искателям, снимающим номер как минимум на неделю: 16 кредитов в неделю за студию или 50 кредитов в неделю за небольшой двухместный номер.

Развитие: Чискиск не принимает непосредственного участия в оставшейся части приключения, но вы можете использовать ширрена по своему усмотрению, чтобы помогать игрокам. Чискиск — давний обитатель станции «Авессалом» и может помогать героям освоиться на станции, отвечать на возникающие у них вопросы (разумеется, не раскрывая при этом никакой сюжетной информации) или мягко подталкивать их в нужном направлении, если игроки не уверены, что делать дальше. Ни при каких обстоятельствах Чискиск не будет участвовать в бою или руководить персонажами игроков — они должны максимально самостоятельно решать возникающие проблемы и принимать собственные решения.

ИССЛЕДОВАНИЕ СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

Перед началом исследования игроки, возможно, захотят освоиться на станции «Авессалом» и узнать, что на ней есть интересного и где что находится. Приключение в основном затрагивает лишь места, важные для проведения героями расследования, но вы можете использовать путеводитель по станции «Авессалом» (см. стр. 38 и далее), чтобы описать станцию достовернее и ярче. Если герои уже встретились с Чискиском, они могут последовать его совету и отправиться в предложенный отель, но на огромной космической станции достаточно жилья на любой вкус (стоимость проживания указана на стр. 235 *«Основной книги правил»*).

Когда персонажи игроков определились с жильём, они могут поинтересоваться последними новостями о событиях на станции. В центре внимания находится прибытие заброшенного звездолёта «Акреон», появившегося около станции пару дней назад и с тех пор обсуждаемого повсеместно: в выпусках новостей и на улицах не смолкают дискуссии о том, что случилось с пропавшим экипажем корабля и откуда взялся загадочный Потоковый Камень, который звездолёт буксировал за собой. Теорий множество: экипаж увидел то, что видеть не следовало, и был за это убит; все члены команды дружно сошли с ума и выбросились в космос; в недрах Потокового Камня скрыты богатства: от редких и ценных минералов до древних технологий, а то и легендарных реликвий пропавшего Голариона, спрятанных там до исчезновения планеты.

Другой обсуждаемой темой служат разногласия между «Астральными разработками» и «Артелью старателей», заявившими права на Потоковый Камень и возможность осмотра «Акреона» с целью поиска пропавшего экипажа.

Чтобы получить больше информации, героям придётся начать собственное расследование, например путём поиска нужной информации в инфосфере станции или общения с её обитателями. Скорее всего, персонажи игроков решат разузнать о следующем: Даравор Крил, «Артель старателей», «Астральные разработки», «Бригада 21 уровня» и «Короли Дна». Каждой из этих тем посвящён свой раздел, где указана информация, которую герои получат, совершив успешную проверку Культуры (или любую другую, подходящую по смыслу), чтобы вспомнить информацию, или проверку Дипломатии для сбора информации. Персонажи могут совершить проверку Культуры, чтобы понять, что им известно, но если они сперва воспользуются поиском в инфосфере станции «Авессалом» (совершив успешную проверку Компьютеров со СЛ 10, чтобы получить доступ к незащищённому общественному терминалу), они могут взять 20 для этой проверки. При успешной проверке герои узнают информацию, указанную как для полученного результата, так и для всех предыдущих.

Поиски информации представлены обычными проверками навыков, но вы можете оживить процесс расследования, добавив в него общение с жителями станции, чтобы дать участникам возможность отыгрывать персонажей. Эту часть приключения можно подогнать под нужды и желания вас и ваших игроков и добавить в неё столько деталей, сколько посчитаете нужным.

Даравор Крил

Герои могут узнать изложенную ниже информацию касательно Даравора Крила. Прочая информация несущественна; родственников на станции у него нет, равно как и известных врагов, а друзей немного.

Результат	Информация
10+	Даравор Крил — Звёздный искатель среднего ранга. Большая часть его работы была связана с поиском

	и добычей минералов, но помимо этого он был наставником для новых и перспективных членов Общества.
15+	Крил родом с Диаспоры, пояса астероидов между Верчесом и Эоксом, и был связан с дварфами и другими горнодобытчиками этого региона. Крил яро отстаивал права шахтёров и активно противостоял посягательствам крупных корпораций (в том числе и «Астральных разработок»), эксплуатирующих труд рабочих.
20+	Крил был инвестором «Артели старателей», а одна из его двоюродных сестёр являлась членом этой организации, но погибла в результате несчастного случая в шахте, который был результатом нарушения техники безопасности, совершённого её нанимателем — «Астральными разработками».

«Астральные разработки»

Помимо навыка Культура, герои могут использовать навык Профессии (сотрудник корпорации или шахтёр), чтобы вспомнить информацию об «Астральных разработках».

Результат	Информация
10+	«Астральные разработки» — крупный добывающий конгломерат, работающий с партнёрами по всей системе миров Соглашения. Деятельность корпорации сосредоточена в основном в Диаспоре и на каменистых лунах внешних планет, но с недавних пор она начала отправлять разведывательные суда для поиска перспективных мест разработок в Просторе, одним из таких судов был и «Акреон», принадлежавший «Артели старателей».
15+	Публичный имидж «Астральных разработок» весьма благоприятен: это уважаемая корпорация с твёрдыми моральными принципами, но есть информация и о том, что компания не брезгует услугами наёмников, штрейкбрехеров и даже бандитов, чтобы запугивать тех, кто стоит у неё на пути.
20+	После прибытия «Акреона» «Астральные разработки» втайне наняли одну из самых жестоких уличных банд станции, «Королей Дна», чтобы те вынудили «Артель старателей» отказаться от притязаний на «Акреон» и Потоковый Камень.
30+	Источники из преступного мира утверждают, что «Астральные разработки» заказали убийство Даравора Крила, давно мозолившего глаза совету директоров своим активизмом, чтобы предотвратить вмешательство третьих сторон (Звёздных искателей в частности) в спор относительно «Акреона».

Развитие: если персонажи игроков решат узнать об «Астральных разработках» непосредственно из первых рук, они с лёгкостью найдут офис в Синей башне, расположенном в Кольце одном из самых дорогих и престижных зданий на всём «Авессаломе». К несчастью, все их попытки разобьются о безразличие и бюрократию, характерные для огромной межпланетной корпорации. Максимум, к чему приведёт их настойчивость (и успешная проверка Дипломатии со СЛ 25), — встреча с малоэмоциональной сотрудницей корпорации, лашунтой, представившейся как госпожа Джосс. Она внимательно выслушает персонажей и подтвердит, что «Астральные разработки» действительно сотрудничали с «Артелью старателей» ранее, но отметит, что в настоящее время компания ожидает суда по поводу прав на «Акреон» и его груз и воздерживается от каких-либо комментариев по этому поводу. Поблагодарив героев за проявленный к «Астральным разработкам» интерес, госпожа Джосс завершит встречу. Любые последующие действия персонажей не увенчаются успехом: «Астральные разработки» — влиятельная и могущественная корпорация с новейшими средствами защиты и собственной службой безопасности, поэтому любые попытки героев напасть на сотрудников, проникнуть в офисы или взломать компьютерную сеть компании обречены на неудачу. Если персонажи подозревают компанию в чём-то незаконном, доказательства придётся искать в других местах.

Сюжетная награда: если персонажам удалось узнать, что «Астральные разработки» наняли «Королей Дна» для давления на «Артель старателей», они получают 400 опыта. Если при этом подтвердится, что «Короли» получили особые указания насчёт убийства Даравора Крила, персонажи дополнительно получают ещё 200 опыта. Эти сюжетные награды едины для расследования, касающегося корпорации или банды (см. стр. 13), и не могут быть получены дважды.

«Артель старателей»

Помимо навыка Культура, герои могут использовать навык Профессии (шахтёр), чтобы вспомнить информацию об «Артели старателей».

Результат	Информация
10+	«Артель старателей» — клан упрямых шахтёров, ведущих добычу на астероидах (в основном на планетоидах Диаспоры). У неё нет ни офиса, ни штаб-квартиры, но её члены чаще всего собираются в Армаде — флоте звездолётов на орбите станции «Авессалом». «Артель» сдаёт суда множеству нанимателей, включая и «Астральные разработки», которые недавно наняли «Акреон» для поиска новых месторождений в Просторе.
15+	Несмотря на то, что «Артель старателей» называет себя кланом, это скорее кооператив, в котором состоят десятки экипажей звездолётов, объединившиеся для взаимной выгоды и безопасности. Некоторые из членов «Артели» находятся в родстве, но большинство принадлежит к самым разнообразным расам: людям, дварфам, андроидам, исоки и многим другим. Тем не менее связи в «Артели старателей» ничем не уступают кровным, и её члены рьяно защищают интересы друг друга.
20+	После прибытия «Акреона» и Потокового Камня «Артель старателей» воспользовалась услугами уличной банды «Бригада 21 уровня», чтобы защитить своих членов и собственные интересы на станции до тех пор, пока спор не будет разрешён.

Развитие: если персонажи игроков захотят лично побеседовать или встретиться с представителями «Артели старателей», они обнаружат, что эта задача весьма непроста.

У «Артели» нет офиса на станции, а агентство, занимающееся заключением контрактов для них, сообщает лишь, что «Артель» в данный момент не принимает заказов. Даже если героям удастся связаться с одним из звездолётов «Артели» в Армаде, на любые вопросы они получат один ответ: «Мы ожидаем судебного решения и по совету юристов воздерживаемся от комментариев».

Сюжетная награда: если персонажам удалось узнать, что «Артель старателей» воспользовалась услугами уличной банды «Бригада 21 уровня» для защиты, они получают 400 опыта. Эта сюжетная награда едина для расследования, касающегося корпорации или банды (см. далее), и не может быть получена дважды.

«Короли Дна»

Поиск информации о «Королях Дна» будет затруднителен, учитывая их нелегальную деятельность и скрытность. Проверка Культуры, чтобы вспомнить информацию, позволит узнать лишь данные для самого низкого результата (СЛ 10); героям придётся прибегнуть к Дипломатии или Запугиванию для сбора информации для более высоких результатов.

Результат	Информация
10+	«Короли Дна» — опасная уличная банда, контролирующая несколько нижних уровней так называемого «Дна» станции «Авессалом», прибегая для этого к угрозам и насилию. Банда вовлечена в самые разнообразные криминальные дела, от вымогательства, грабежей, мошенничества, контрабанды и воровства до торговли наркотиками и оружием, похищений, заказных убийств и работорговли.
15+ (Дипломатия или Запугивание)	Главари банды достаточно часто сменяются, но на текущий момент её возглавляет жестокая женщина-человек по имени Ферани Надаз.
20+ (Дипломатия или Запугивание)	«Астральные разработки» наняли «Королей Дна», чтобы те запугали «Артель старателей» и вынудили её без лишнего шума передать корпорации «Акреон» и Потоковый Камень.
25+ (Дипломатия или Запугивание)	«Короли Дна» часто проворачивают свои дела в ночном клубе «Атомная королева» (см. зона Б), который используют в качестве прикрытия для незаконной деятельности.
30+ (Дипломатия или Запугивание)	Опасаясь, что Звёздные искатели заинтересуются Потоковым Камнем, «Астральные разработки» заказали «Королям Дна» убийство Даравора Крила в надежде предотвратить их вмешательство.

Сюжетная награда: если персонажам удалось узнать, что «Астральные разработки» наняли «Королей Дна» для давления на «Артель старателей», они получают 400 опыта. Если при этом подтвердится, что «Короли» получили особые указания насчёт убийства Даравора Крила, персонажи дополнительно получают ещё 200 опыта. Эти сюжетные награды едины для расследования, касающегося банды или корпорации (см. стр. 12), и не могут быть получены дважды.

«Бригада 21 уровня»

Как и в случае с «Королями Дна», разузнать о «Бригаде 21 уровня» будет нелегко, поскольку она предпочитает оставаться в тени. Проверка Культуры, чтобы вспомнить информацию, позволит узнать лишь данные для самого низкого результата (СЛ 10); героям придётся прибегнуть к Дипломатии или Запугиванию для сбора информации для более высоких результатов.

Результат	Информация
10+	«Бригада 21 уровня» — уличная банда, объявившая нижний уровень №21 станции «Авессалом» (как и следует из названия) своей территорией. За бандой числится множество преступлений, среди которых воровство, сбыт краденого, азартные игры, сутенёрство, вымогательство и контрабанда.
15+ (Дипломатия или Запугивание)	«Бригада 21 уровня», без сомнения, преступная группировка, но на своей территории (и на соседних уровнях) они известны тем, что отстаивают интересы общества, поэтому местные жители терпят или негласно поддерживают их деятельность. Помимо прочего, банда известна тем, что за вознаграждение встаёт на защиту притесняемых или находящихся в опасности групп и объединений. Главарём банды в настоящий момент является матёрый исоки по имени Джабакса.
20+ (Дипломатия или Запугивание)	«Артель старателей» недавно наняла «Бригаду 21 уровня» для защиты, опасаясь нападения со стороны корпорации.
30+ (Дипломатия или Запугивание)	Связаться с «Бригадой 21 уровня» можно, оставив послание в магазинчике «Тучная мамаша» (см. зона А), который используется бандой для обмена сообщениями.

Сюжетная награда: если персонажам удалось узнать, что «Артель старателей» воспользовалась услугами уличной банды «Бригада 21 уровня» для защиты, они получают 400 опыта. Эта сюжетная награда едина для расследования, касающегося банды или компании (см. выше), и не может быть получена дважды.

А. «Тучная мамаша» (КО 3)

«Тучная мамаша» — магазинчик, расположенный на 21 уровне Шипа, перенаселённой и захудалой нижней половины станции «Авессалом». Район достаточно беден, но трущобами его назвать всё-таки нельзя.

Персонажи, успешно прошедшие проверку Культуры со СЛ 15, поймут, что граффити на стенах обозначает территорию «Бригады 21 уровня». Банда использует «Тучную мамашу» как явку и схрон, но магазинчик внешне ничем не отличается от любого другого.

Если герои зайдут туда в поисках «Бригады 21 уровня», то смогут поговорить об этом с само́й **Тучной мамашей** (нейтральная, Ж, полуросли́к). Представители банды пригласят героев встретиться в этом же магазине на следующий день.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

События этой сцены полностью зависят от действий персонажей. Приключение подразумевает, что герои поддержат «Артель старателей» (и, соответственно, «Бригаду 21 уровня») и будут противостоять «Королям Дна», но для продвижения сюжета это необязательно. Они могут захотеть заручиться поддержкой «Астральных разработок» или решить уничтожить обе банды. В общем, эта сцена может быть как переговорами, так и сражением, в зависимости от настроя игроков.

Существа: когда герои прибывают на встречу, их проводят в подсобное помещение, где их ожидает главарь банды, Джабакса, и два его телохранителя. Джабакса — исоки, стоящий во главе «Бригады 21 уровня» уже несколько лет. Он хорошо разбирается в людях. Если герои настроены дружелюбно (или по крайней мере не проявляют открытой враждебности), Джабакса приглашает их присесть, наливает по стопке самогона, демонстрируя гостеприимство, и лишь затем спрашивает о цели визита.

Изначально Джабакса относится к персонажам безразлично. Чтобы улучшить его отношение, персонаж должен успешно пройти проверку Дипломатии со СЛ 16. Если его отношение станет хотя бы дружелюбным, он расскажет героям, что ему известно. Он категорически отрицает причастность «Бригады 21 уровня» к убийству Даравора Крила (банде даже неизвестно, кто это) и винит в нём «Королей Дна», которые, по его утверждению, первыми начали перестрелку в доке №94, а его ребята всего лишь пытались им помешать.

Если героям неизвестна информация о «Королях Дна», приведённая на стр. 13, Джабакса с радостью поделится почти всеми недостающими деталями, включая и местонахождение логова банды (хотя ему и неизвестно, что «Астральные разработки» заказали убийство Крила). Прежде всего исоки волнует лишь банда конкурентов. Если герои не вступят в конфликт с «Бригадой 21 уровня» или «Артелью старателей», он не будет иметь к ним никаких претензий. Как бы дружелюбно ни был настроен Джабакса и как бы он ни хотел помочь героям, он откажется отправить членов банды, чтобы помочь персонажам игроков в сражении с «Королями Дна»: его наняли для защиты «Артели старателей», поэтому он не будет провоцировать «Астральные разработки» или раздувать конфликт между бандами.

ДЖАБАКСА КО 1

Опыт 400

Мужчина, исоки, посланник.

Принципиальный злой небольшой гуманоид (исоки).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА ПЗ: 17

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +1; **Реакция** +5; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +4 (1d4 + 1 Р).

Дистанционная: электропистолет +6 (1d4 + 1 Э; несмертельный).

Атакующие способности: импровизация посланника (В атаку!).

ТАКТИКА

В бою: Джабакса прячется в укрытии и выбирает самого опасно выглядящего противника, против которого каждый раунд применяет импровизацию посланника «В атаку!». Если противник атакует Джабаксу или если все члены банды убиты, исоки отстреливается из электропистолета.

Боевой дух: когда у Джабаксы остаётся менее 6 ПЗ, он сдаётся или пытается сбежать.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +4; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +1; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +10, Блеф +10, Выживание +5, Инженерное дело +10, Запугивание +5, Ловкость рук +5, Проницательность +10, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, исоки.

Прочие способности: дерзкий, защёчные мешки, убедительный.

Снаряжение: «вторая кожа», охотничий нож, электропистолет с аккумулятором (20 зарядов), кредстик (235 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Убедительный (Экс): при совершении проверки навыка, зависящего от Харизмы, Джабакса совершает двойной бросок и берёт лучший результат.

ЧЛЕНЫ «БРИГАДЫ 21 УРОВНЯ» (2) КО ½

Опыт 200 за каждого

Принципиальный злой бандит со станции «Авессалом» (см. стр. 9).

ПЗ: 13 у каждого.

ТАКТИКА

В бою: бандиты стреляют из лазерных пистолетов по каждому, кто угрожает Джабаксе или им самим.

Боевой дух: бандиты попытаются сбежать, когда у них останется 3 или менее ПЗ или когда Джабакса погибнет.

Развитие: если герои напали на «Бригаду 21 уровня» и ещё не знают, где находится логово «Королей Дна», они могут найти карту, на которой отмечено местоположение «Атомной королевы» (зона **Б**), в подсобной комнате магазинчика.

Б. «АТОМНАЯ КОРОЛЕВА»

«Атомная королева» — ночной клуб, расположенный на нижних уровнях станции «Авессалом», в глубине территории «Королей Дна», которые используют его как логово и базу. Район хоть и бедный, но в определённых кругах считается довольно модным, поэтому в клубе обычно в любое время дня и ночи полно посетителей, большая часть которых не имеет к банде никакого отношения.

События этой сцены полностью зависят от действий персонажей игроков. Приключение подразумевает, что они поддержат «Артель старателей» (и, соответственно, «Бригаду 21 уровня») и будут противостоять «Королям Дна», но для продвижения сюжета это необязательно. Стоит, впрочем, отметить, что бандиты не особенно заинтересованы в переговорах. «Астральные разработки» хорошо им заплатили, а «Короли» чесать языками не привыкли: с их точки зрения, прав тот, кто сильнее, поэтому они скорее нападут на героев, чем будут с ними разговаривать.

Впрочем, вы можете вносить необходимые изменения в следующие сцены в соответствии с целями и решениями игроков.

План клуба приведён на стр. 16.

Б1. Вход в клуб (КО 1)

Вход в клуб украшен яркими неоновыми вывесками, освещающими полумрак окружающих коридоров. Персонажи, успешно прошедшие проверку Культуры со СЛ 15, опознают логотип клуба, стилизованную корону, как один из вариантов символа банды.

Существа: два «Короля» охраняют вход в клуб, останавливая и обыскивая на предмет оружия каждого, кто пытается войти, и не пускают тех, кто, по их мнению, не похож на обычных посетителей клуба. Из-за обострившегося конфликта с «Бригадой 21 уровня» бандиты особенно настороже и незамедлительно нападут, если заметят оружие или найдут его при обыске.

Герои могут поговорить с ними, чтобы попасть внутрь, но охранники изначально относятся к ним недружелюбно и подозрительно, поэтому для успеха потребуется проверка Дипломатии со СЛ 20 или Запугивания со СЛ 19. Если герои провалят одну из этих проверок, бандиты нападут.

«КОРОЛИ ДНА» (2) КО ½

Опыт 200 за каждого

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 13 у каждого

ЭКБ: 10; **ККБ:** 12.

Стойкость +2; **Реакция** +4; **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дубина +3 (1d6 + 2 Д).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +6 (1d4 + 1 О; крит.: поджигание 1d4).

ТАКТИКА

В бою: бандиты бьют дубинами каждого, кто им мешает, но если они обнаружат оружие при обыске или будут атакованы издалека, то станут стрелять из лазерных пистолетов.

Боевой дух: бандиты попытаются сбежать, когда у них останется 3 или менее ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Атлетика +4, Блеф +5, Запугивание +9, Скрытность +5.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: полётная станционная одежда, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), дубина, кредстик (150 кредитов).

Сюжетная награда: если персонажи проберутся мимо охранников, не вызвав подозрений, они получают 400 опыта, как если бы победили бандитов в бою.

Б2. Бар и танцпол

Тускло освещённый клуб подёрнут дымкой, наполнен запахом пота и пульсациями бакаранговой музыки — низкочастотные басы и завывающий вокал раздаются со стороны главной сцены в северо-восточном углу зала. Северо-западную сторону занимает изогнутая барная стойка, где можно приобрести множество напитков. Вдоль южной стены расположены кабинки, обращённые в сторону главной сцены, остальное место занимает переполненный танцпол. В клубе четыре мини-сцены с танцовщицами: одна за баром, одна в центре зала и ещё две — по краям главной сцены. В западной стене зала — двойные двери с табличкой «Только для персонала».

Сразу же после входа, слева расположена небольшая комната-гардероб (зона **Б2а**). Если герои поговорят с посетителями, то обнаружат, что никто из них не связан с «Королями Дна». Большинство даже не подозревает, что ночной клуб както связан с этой бандой. Бармены и официанты также отрицают какую-либо причастность к банде, но персонаж, успешно прошедший проверку Проницательности со СЛ 16, поймёт, что они лгут. Таким образом, никто в клубе не станет помогать персонажам или отвечать на их вопросы, но если те будут вести себя чересчур назойливо или донимать посетителей, один из сотрудников отправится в офис (зона **Б4**), чтобы предупредить главаря банды, Ферани Надаз.

Б. «Атомная королева»

1 клетка = 5 футов

Сокровища: большинство посетителей «Атомной королевы» использует безналичные способы оплаты, но если персонажи игроков залезут в кассу, расположенную за баром, то обнаружат 317 кредитов наличными.

Б3. Склад (КО 2)

В этой большой комнате хранятся различные припасы для бара: бутылки с крепким алкоголем, кеги с пивом и коробки с едой. В одном из углов сложены усилители, музыкальные инструменты и костюмы выступающих. В северной стене помещения есть ещё одна дверь.

Существа: три «Короля» сидят за столом, играя в карты. При необходимости они обеспечивают дополнительную безопасность в клубе и остановят каждого, кто попытается войти, если это не работник клуба или не член банды. Заметив оружие, они незамедлительно нападут.

«Короли дна» (3) КО ½

Опыт 200 за каждого

ПЗ: по 13 у каждого (см. стр. 15)

Сокровища: припасы для бара в целом стоят 1 500 кредитов, если их продать или сдать скупщикам краденого, но они достаточно громоздкие, поэтому для того, чтобы вынести всё полностью, потребуется несколько заходов (и оставшиеся в живых «Короли» вряд ли спустят с рук подобную наглость). Концертное оборудование может принести героям ещё 500 кредитов.

Б4. Офис (КО 3)

Большую часть своих дел «Короли Дна» планируют в этом офисе. Из мебели в нём только стол, несколько стульев и видеоэкраны, настроенные на несколько развлекательных каналов. Дверь на северо-востоке ведёт в закрытое хранилище (см. «Сокровища» на стр. 18).

Существа: в комнате героев поджидает главарь банды по имени Ферани Надаз и её телохранитель Врокилайо Люколом. Ферани возглавила банду всего несколько месяцев назад, после того как безжалостно расправилась с предыдущим главарём. Она быстро и жестоко сосредоточила всю власть в своих руках, и большинство рядовых членов банды относятся к ней со смесью страха и уважения. Её телохранитель, мускулистый веск Врокилайо, получил своё прозвище после того, как единолично выломал задраенный люк, преследуя вора, осмелившегося красть у «Королей». Он безмерно предан Ферани, и она регулярно оплачивает его верность изрядной долей добычи.

Если герои не были исключительно скрытны, в офисе их услышали и подготовились к встрече. Ферани занимает укрытие за столом, а Врокилайо выходит вперёд, чтобы перехватить нападающих. Если герои захотят поговорить с Ферани вместо того, чтобы сражаться с ней, см. «Развитие» на стр. 18.

Ферани Надаз КО 1

Опыт 400

Женщина, человек, механик.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +6; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 20

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дубина +4 (1d6 + 2 *Д*).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +6 (1d6 + 1 *Ко*).

Атакующие способности: система отслеживания целей.

ТАКТИКА

В бою: Ферани выбирает слабейшего противника при помощи системы отслеживания целей и сосредотачивает атаки на нём, меняя цель, только если атакована другим противником.

Боевой дух: Ферани попытается сбежать, когда у неё останется 5 или менее ПЗ. Она сдастся только в случае, если бежать некуда.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Выживание +5, Запугивание +10, Инженерное дело +10, Компьютеры +10, Культура +5, Пилотирование +5.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: искусственный интеллект (экзокортекс), специнструмент.

Снаряжение: эстексный комбинезон I, дубина, тактический полуавтоматический пистолет с 30 патронами, планшет (компьютер 1 ранга), ключ-карта к зоне **Б4а**, кредстик (500 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Система отслеживания целей (Экс): в качестве сопутствующего действия Ферани может выбрать для отслеживания одного противника, получая бонус +2 к атакам против этой цели.

ВРОКИЛАЙО ЛЮКОЛОМ КО 1

Опыт 400

Мужчина, веск, солдат.

Нейтральный злой средний гуманоид (веск).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 22

ЭКБ: 12; **ККБ:** 14.

Стойкость +5; **Реакция** +1; **Воля** +3; +2 против ужаса.

Защитные способности: знание брони.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +8 (1d3 + 5 *Д*) или штурмовой молот +8 (1d6 + 5 *Д*).

Дистанционная: артиллерийский лазер «Азимут» +6 (1d10 + 1 *О*; крит.: поджигание 1d6), или осколочная граната I +8 (взрыв [1d6 *Ко*, 15 футов]), или электрическая граната I +8 (взрыв [1d8 *Э*, 15 футов]).

Атакующие способности: боевой стиль (штурмовик), быстрое реагирование, естественное оружие, сметающий удар.

ТАКТИКА

В бою: если противники стоят близко друг к другу, Врокилайо кидает в них гранату. В противном случае он выбирает самого сильного на вид противника и стреляет в него из артиллерийского лазера. Если враг подойдёт близко, веск переключится на молот и будет применять сметающий удар.

Боевой дух: Врокилайо будет биться до смерти, защищая Ферани.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +1; **Вын:** +2; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +5, Запугивание +10.

Языки: веск, всеобщий.

Снаряжение: простые церемониальные латы, штурмовой молот, артиллерийский лазер «Азимут» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), осколочная граната I, электрическая граната I, кредстик (200 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сметающий удар (Экс): в качестве основного действия Врокилайо может совершить атаку штурмовым молотом в ближнем бою против ККБ цели + 8. При успехе цель получает 1d6 + 5 дробящего урона, отлетает на 10 футов в выбранном Врокилайо направлении и распластывается. Противника можно отбросить только по прямой. Если он при этом наткнётся на препятствие, то получит 1d6 несмертельного урона.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Сокровища: «Короли Дна» хранят награбленное и доходы от преступной деятельности в закрытом хранилище к северо-востоку (зона **Б4а**). Дверь в хранилище заперта (открыть её можно, успешно пройдя проверку Инженерного дела для отключения устройства со СЛ 20, также у Ферани есть ключ). Внутри находится голографическая кожа, автоматическая винтовка с пятью магазинами (по 10 патронов для длинноствольного оружия в каждом), две зажигательные гранаты I, две *сыворотки исцеления (тип 1)*, быстродоступная кобура (улучшение брони), 500 УПО и шесть кредстиков со 100 кредитами на каждом.

Развитие: если герои решат вести переговоры с Ферани, задача будет не из лёгких. Изначально она настроена враждебно, поэтому персонажам придётся совершить проверку Дипломатии со СЛ 26, чтобы она начала относиться к ним недружелюбно. Запугать её тоже сложно: для этого нужна проверка Запугивания со СЛ 25 (присутствие Врокилайо в комнате увеличивает СЛ на 5). При любом провале Ферани и Врокилайо немедленно атакуют. Если героям удастся запугать Ферани или изменить её отношение на безразличное, они могут разговорить её, но она остаётся грубой и агрессивной. Она гордо заявляет о сотрудничестве «Королей Дна» с «Астральными разработками» и после второй успешной проверки Дипломатии или Запугивания со СЛ 25 даже признается, что Даравор Крил был убит по заказу. «Чтобы Звёздные искатели и артельщики знали, с кем связались», — осклабившись, заявляет она.

Если персонажи спросят у неё о «Бригаде 21 уровня», она расскажет им всю информацию из таблицы на стр. 13 (включая то, что схрон банды находится в магазинчике «Тучная мамаша»).

Ту же самую информацию герои получат, если схватят и допросят Ферани, но СЛ Запугивания снизится при этом до 20, поскольку Врокилайо её защитить не сможет. В этом случае не придётся совершать и вторую проверку Запугивания — Ферани сама сознается, что «Астральные разработки» заказали убийство Даравора Крила, но расскажет она это только в обмен на обещание, что её в целости и сохранности передадут службе безопасности станции.

Если персонажи игроков убьют Ферани или не смогут заставить её говорить, они найдут все необходимые доказательства причастности банды к убийству Крила на её планшете, для взлома которого требуется совершить проверку Компьютеров со СЛ 17. При успехе герои обнаружат множество файлов, связанных с криминальной деятельностью группировки, включая переписку между «Астральными разработками» и «Королями Дна», в которой банде поручается убить Даравора Крила, чтобы дать «Артели старателей» понять, что корпорация не шутит, и пресечь интерес общества Звёздных искателей к «Акреону» и Потоковому Камню.

Завершение расследования

Решение о том, как поступить с полученной в ходе расследования информацией, принимают сами герои, но если им удалось узнать о том, что ответственность за смерть Крила лежит на «Королях Дна», они, скорее всего, решат, что Чискиск должен об этом узнать. Ширрен поздравит героев с успешным завершением расследования и поблагодарит за то, что они рисковали жизнями, чтобы найти убийц Даравора.

Если герои захватили Ферани Надаз или других членов банды живыми, Чискиск организует их передачу службе безопасности. Если Ферани убита, Чискиск просит героев оставить подробности при себе, но не винит их, справедливо полагая, что ей воздалось по заслугам. В любом случае Чискиск спрашивает о любых свидетельствах смерти Крила от рук «Королей Дна», чтобы передать их в соответствующие инстанции. Кроме этого, ширрен советует оставить расследование возможной криминальной деятельности «Астральных разработок» компетентным органам станции; корпорация весьма влиятельна, и Чискиск не желает втягивать ни героев, ни Звёздных искателей в битву, которую они могут проиграть.

Чискиск рад официально приветствовать героев в рядах общества Звёздных искателей (если они решат присоединиться) и сообщает, что с нетерпением ждёт новых открытий, которые они совершат, и новых знаний, которыми они поделятся с Обществом в будущем. Пока у ширрена нет каких-то новых заданий для персонажей, но тот факт, что «Астральные разработки» пытаются отвадить Звёздных искателей от «Акреона» и Потокового Камня, вызывает у него интерес и некоторое беспокойство. Поэтому Чискиск просит героев держать глаза и уши (или усики) востро на предмет представляющих интерес новых известий о звездолёте и его загадочном грузе.

Сюжетная награда: если герои добудут доказательства того, что «Астральные разработки» заказали убийство Даравора Крила и привлекут «Королей Дна» к ответственности, то получают 400 опыта.

Часть 2: Корабль-призрак

После завершения расследования смерти Даравора Крила, герои вновь оказываются предоставленными сами себе. Если они захотят исследовать станцию, используйте путеводитель по «Авессалому» на стр. 38 и далее, чтобы разнообразить их пребывание, но вскоре персонажам станет понятно, что тайны «Акреона» и Потокового Камня ещё не разгаданы.

Посредник

Через несколько дней после того, как герои разобрались с «Королями Дна» и Ферани Надаз, к ним на дом прибывает посыльный с приглашением (напечатанным на бумаге столь же чёрной, как космическая пустота), в котором указано, что с ними желает встретиться Его Превосходительство Гевалarск Нор, посол Эокса.

Герой, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 5, вспоминает, что Эокс — планета, практически полностью населённая нежитью. Основные обитатели Эокса, похожие на людей элебриане, были вынуждены обратить себя в нежить, чтобы пережить древний катаклизм, который практически

уничтожил их планету. В глазах многих разумных рас элебриане выглядят пугающе, но «чудовищами» их не считают, по крайней мере в приличном обществе. Эокс — полноценный член Соглашения, а его неживые обитатели — полноправные граждане миров Соглашения. Герой, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 15, узнаёт в Геваларске Норе главу дипломатического представительства Эокса в Совете Соглашения.

Встреча проходит в эоксийском посольстве, расположенном в Парковом крае, одном из обеспеченных районов Ока. Вход в посольство обычно разрешается только гражданам Эокса и лицам, следующим туда по служебной необходимости, но приглашение, полученное героями, даёт им подобное право. Здание посольства оформлено в стиле, напоминающем традиционную эоксийскую архитектуру: чёрный мрамор, белый, как кость, известняк, сводчатые потолки, внутреннее убранство в стиле гробниц и обескураживающе странные органические структурные элементы. Внутри героев встречает пара скелетов-служителей, которые отводят их в пустующий, но хорошо обставленный офис, слегка похожий на древний мавзолей.

Существо: офис принадлежит послу Эокса на станции «Авессалом», Геваларску Нору (принципиальный злой, М, элебрианин, некровит). Удлинённый череп выдаёт в нём элебрианина, коренного обитателя Эокса, и он определённо нежить: его лицо начисто лишено плоти, а пустые глазницы излучают жутковатый свет. Некровит — заклинатель, прибегнувший к могущественной магии, чтобы достичь бессмертия в виде вечной не-жизни, и поместивший сознание и душу в техномагическую реликвию, называемую электроэнцефалоном. Блок параметров Нора не приводится, поскольку его КО равен 13 — далеко за пределами возможностей героев, но при необходимости параметры некровита можно найти в *«Инопланетном архиве»*.

Нор приветствует гостей и предлагает присесть, после чего обращается к ним.

«Благодарю, что согласились встретиться со мной. Я уверен, вы заметили, что в последнее время всеобщее внимание приковано к звездолёту „Акреон“ и астероиду, называемому Потоковым Камнем, и, полагаю, знаете о природе спора между „Астральными разработками“ и „Артелью старателей“ по этому поводу. Обе стороны ожидают судебного решения вопроса, но правосудие — дело небыстрое, поэтому я предложил себя в качестве посредника, надеясь найти решение, приемлемое для обоих участников.

Прежде всего, разумеется, требуется изучить аспекты дела более детально. Отчёты о ваших недавних действиях в отношении некоторых известных на станции „Авессалом“ бандитских группировок дают мне право полагать, что ваши услуги могли бы пригодиться и в этом деле. Вы на станции недавно и, похоже, обладаете достаточным набором способностей и умений. Одним словом, вы прекрасно подходите в качестве незаинтересованной третьей стороны, которая могла бы добраться до сути дела, минуя все бюрократические проволочки.

Я хочу, чтобы вы отправились на „Акреон", узнали, что сталось с экипажем, определили ценность астероида и заодно посмотрели, так ли Потоковый Камень „загадочен", как про него говорят СМИ».

Герои могут расспросить Нора о подробностях, но ему больше почти ничего не известно — поэтому он и хочет нанять персонажей, предлагая заплатить за услуги по 600 кредитов каждому.

Если спросить у Нора, почему он решил стать посредником между «Астральными разработками» и «Артелью старателей», он ответит, что не связан ни с одной из сторон и просто хочет помочь. Он уверен, что проблему можно разрешить дипломатическим путём, и надеется, что так удастся избежать дальнейшего кровопролития. Если герои уточнят, нет ли у посла в этом деле личной заинтересованности, или если они собираются принять его предложение, он расскажет им ещё кое о чём.

«Есть ещё один момент, о котором я хотел бы вам сообщить, — говорит Нор, складывая костлявые ладони домиком. — Среди перевозимого звездолётом груза была, помимо всего прочего, посылка, предназначенная для посольства. Разумеется, пока звездолёт находится в карантине, доставить её невозможно. Я очень ждал её и был бы лично весьма признателен, если бы вы смогли её отыскать и доставить мне. На ней указан адрес, поэтому вряд ли её будет сложно отыскать».

Нор отказывается раскрыть, что в посылке, но если герои продолжают выспрашивать у него подробности, он уверяет, что в ней нет никакой контрабанды и всё в высшей степени законно. Он просто хочет получить свою собственность, находящуюся на звездолёте, и предлагает персонажам дополнительную оплату в размере 500 кредитов каждому, если они доставят ему посылку, когда вернутся на станцию. Нор — крайне опытный политик, и его просто так не раскусить (чтобы понять, говорит ли он правду, требуется проверка Проницательности со СЛ 38).

Если герои берутся за работу, Нор сообщает, что уже получил от службы безопасности разрешение на отправку исследовательской команды на борт «Акреона» и договорился, что персонажи могут воспользоваться одним из шаттлов «Авессалома», как только будут готовы. Кроме этого, он передаёт героям небольшого робота-наблюдателя, чтобы тот сопровождал их и вёл видеосъёмку экспедиции: это позволит получить объективные факты, которые могут быть представлены обеим сторонам и на основе которых и будет происходить дальнейшее обсуждение спорного вопроса. Героям ничего не придётся делать с роботом: он просто будет следовать за ними и наблюдать. Нор рекомендует начать осмотр с «Акреона», чтобы попытаться найти следы экипажа, и лишь затем переходить к исследованию Потокового Камня.

Если персонажи игроков отказываются, Нор вежливо просит их не спешить с ответом и немного обдумать предложение. Они могут не только сделать хорошее дело, но и начать зарабатывать репутацию миротворцев и специалистов по улаживанию конфликтов. При необходимости вы можете использовать Чискиска, чтобы посоветовать героям взяться за эту работу. В свете последних событий общество Звёздных искателей выражает заинтересованность в изучении «Акреона» и Потокового Камня, и любые открытия, совершённые героями во время исследования, укрепят авторитет персонажей в Обществе и, вероятно, откроют для них новые возможности в будущем. Если героям не нравится работать на нежить, Чискиск напомнит, что эксиане им не враги и заслуживают не меньше доверия, чем любая другая разумная раса миров Соглашения.

Когда герои принимают предложение, Нор уведомляет их, что корабль для них подготовят к завтрашнему утру. Остаток дня персонажи игроков могут посвятить подготовке к заданию и завершению любых начатых ранее дел, но в это же время вовлечённые в спор стороны пытаются повлиять на героев.

Попытки влияния

Будучи посредником между «Астральными разработками» и «Артелью старателей», посол Нор уведомил обе стороны о намерении послать независимых экспертов на «Акреон» и Потоковый Камень. Обе стороны согласились с таким решением, но ни одна из них не верит, что оппонент не вмешается в этот процесс, поэтому представители «Астральных разработок» и «Артели старателей» связываются с героями перед их отбытием, чтобы попытаться склонить их на свою сторону. Эта часть приключения посвящена в основном ролевым сценам, в ходе которых персонажи получают большее представление о целях организаций, поэтому вы можете сделать её более проработанной или более краткой.

«Астральные разработки» первыми выходят на связь с героями, приглашая их в штаб-квартиру в Синей башне. Их встречает сотрудница корпорации, лашунта по имени госпожа Джосс (возможно, уже им знакомая; см. стр. 12), которая тепло приветствует персонажей и благодарит за принятое приглашение. Цель встречи, по словам госпожи Джосс, состоит в том, чтобы дать героям более полное представление о миссии корпорации «Астральные разработки» и её влиянии на ведение бизнеса. Она начинает с показа яркой рекламной презентации, описывающей деятельность корпорации по обнаружению, разработке и управлению месторождениями природных ресурсов по всей галактике и продаже их в мирах Соглашения. Очевидно, что презентация не даёт полного представления о компании (в конце концов, подобные материалы предназначаются для инвесторов и общественности), но никаких заведомо ложных заявлений в ней нет.

Рассказав о том, какие потрясающие услуги корпорация оказывает деловым партнёрам и гражданам миров Соглашения, госпожа Джосс излагает подробности договора, заключённого с «Артелью старателей», в котором говорится, что «Акреон» был нанят для поиска новых, неразработанных источников минеральных ресурсов от лица корпорации «Астральные разработки», к которой переходят все права на подобные открытия. Госпожа Джосс обращает внимание, что «Астральные разработки» всего лишь хотят получить то, на что имеют право по договору. «Акреон» обнаружил Потоковый Камень, новый и неразработанный источник минеральных ресурсов, действуя в интересах «Астральных разработок», поэтому согласно договору все права на астероид принадлежат корпорации. Разумеется, условия договора можно трактовать и подобным образом, но всё-таки очевидно, что договор подразумевает лишь разведку экипажем «Акреона» мест для последующей разработки корпорацией. Не совсем понятно, каким образом описанные в договоре условия могут применяться к относительно маленькому астероиду, который звездолёт смог самостоятельно отбуксировать.

После изложения точки зрения корпорации госпожа Джосс просит персонажей тщательно обдумать все доводы, приведённые «Астральными разработками», и не делать поспешных выводов при осмотре звездолёта и астероида. Корпорация, само собой, примет решение независимого арбитра в лице посла Нора, но госпожа Джосс считает нужным упомянуть, что её работодатель всегда заинтересован в привлечении компетентных исполнителей для выполнения различных задач, и завуалированно намекает, что герои могут рассчитывать на весьма прибыльные совместные проекты в будущем, если результат их исследования склонит чашу весов в пользу «Астральных разработок».

Обращение «Артели старателей» носит менее официальный характер. Один из её членов, Отал Серисси, приглашает героев посетить его корабль «Пыледув», находящийся в Армаде. Капитан Серисси — краснокожий человек с Акитона и неофициальный представитель «Артели», желающий рассказать персонажам о её принципах. «Пыледув» — грузовое судно, рабочая лошадка, практичное и без особых излишеств и даже комфорта, но капитан Серисси очень гордится им, ведь это его дом и вся его жизнь — это становится ясно как день, когда Отал проводит героям экскурсию по звездолёту.

После этого Серисси приглашает персонажей на камбуз, где за чашкой горячего чёрного кофе объясняет, отчего судьба «Акреона», а особенно его экипажа, столь важна для «Артели старателей». Члены «Артели» отнюдь не богаты — большая их часть получает сущие гроши, занимаясь добычей на астероидах Диаспоры, поэтому отказ от контракта с корпорацией — непозволительная роскошь. Тем не менее «Артель» высоко ценит свободу и независимость, постоянно противостоя попыткам эксплуатации и даже рейдерским захватам со стороны растущих корпораций. Совершенно ясно, что экипаж «Акреона» заявил свои права на Потоковый Камень, полагая, что условия договора позволяют это сделать. Неудивительно, что «Артель старателей» считает подозрительными попытки «Астральных разработок» единолично прибрать к рукам и «Акреон», и Потоковый Камень, особенно учитывая загадочные обстоятельства прибытия звездолёта к станции «Авессалом».

Члены «Артели старателей» называют себя кланом, и это не пустые слова: вступивший в «Артель» становится частью семьи, где все заботятся друг о друге, защищают и помогают. «Артель» не имеет ни малейшего представления о стоимости Потокового Камня, если он вообще чего-то стоит, но братья и сёстры, пропавшие с «Акреона», для них бесценны. В первую очередь «Артель» волнует их судьба. Если случилось что-то непоправимое, то, возможно, богатства, которые сокрыты в Потоковом Камне, смогут хоть как-то облегчить боль утраты семьям пропавших. Именно об этом беспокоятся члены клана.

Капитан Серисси уверяет, что «Артель старателей» не оспаривает заключённый «Акреоном» договор и что они будут рады передать все файлы и данные, касающиеся геологоразведывательной миссии, «Астральным разработкам», но сам корабль и Потоковый Камень принадлежат «Артели». Перед тем как доставить героев обратно на станцию, Серисси желает им удачи в расследовании и просит приложить все усилия, чтобы выяснить, что всё-таки случилось с экипажем «Акреона».

Развитие: персонажи могут поддержать одну из сторон или никого из них — вне зависимости от их решения самая недовольная действиями героев сторона попытается в последний раз повлиять на ход событий (см. «Атака перехватчика!» ниже), но события кампании скоро станут гораздо масштабнее мелкого спора из-за звездолёта и его груза. Героям предстоит выяснить, что Потоковый Камень — лишь часть большой и куда более ценной головоломки, которая привлечёт внимание групп, чьё влияние распространяется далеко за пределы станции «Авессалом». Её разрушительный потенциал способен навсегда изменить миры Соглашения.

Когда персонажи пообщались с обеими фракциями и готовы к дальнейшим приключениям, переходите к следующей сцене, описанной ниже.

АТАКА ПЕРЕХВАТЧИКА! (КО 2)

Как и обещалось, Геваларск Нор подготовил для героев звездолёт — шаттл «Гиппокамп», ожидающий их в частном доке. «Гиппокамп» — один из множества шаттлов, регулярно перевозящих пассажиров и грузы между станцией и звездолётами, предпочитающими оставаться в Армаде или неспособными пристыковаться к станции из-за размера. «Гиппокамп» изначально представлял собой стандартный шаттл «Скиталец» производства «Рингворкс индастрис», но подвергся существенной модификации для использования службой безопасности станции, а Нор внёс дополнительные изменения в его конструкцию перед этим полётом, улучшив броню, радиоэлектронную защиту, щиты, реактор и сенсоры, а также добавив гаусс-пушку на турели и даже спасательные шлюпки на случай непредвиденных ситуаций. На «Гиппокампе» нет пилота, потому что Нор предполагает, что герои захотят управлять шаттлом самостоятельно, и к тому же отказ от услуг персонала станции позволяет сохранить нейтралитет. Тем не менее «Гиппокамп» остаётся собственностью станции: Нор договорился о временном использовании шаттла персонажами, но это не их звездолёт, его придётся вернуть, поэтому и обращаться с ним нужно соответственно.

Поднявшись на борт шаттла впервые, каждый герой должен взять на себя роль одного из членов экипажа (капитана, бортинженера, бортстрелка, пилота или офицера по науке), как описано на стр. 316 *«Основной книги правил»*. Параметры «Гиппокампа» приведены ниже, но игроки должны изменить КБ и ЗН звездолёта в соответствии с количеством пунктов в Пилотировании пилота. Удостоверьтесь, что у игроков перед глазами есть параметры звездолёта, лучше всего для этого подойдёт копия листа звездолёта со стр. 529 *«Основной книги правил»* — она им скоро пригодится, ведь их ожидает первый космический бой!

«ГИППОКАМП» РАНГ 1

Улучшенный «Рингворкс Скиталец» (*«Основная книга правил»*, стр. 310). Небольшой шаттл.

Скорость: 6; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 14; **ЗН:** 14.

ПЗ: 35; **ПП:** —; **КП:** 7.

Щиты: базовые 20 (нос 5, левый борт 5, правый борт 5, корма 5).

Орудия (нос): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).

Орудия (турель): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Реактор: «Микрон» ультра (80 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет;

Оснащение: броня (тип 3), дополнительное место под лёгкое орудие (турель), защита (тип 3), стандартные сенсоры средней дальности, трёхузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** гостевые каюты (эконом), грузовой отсек, спасательные шлюпки.

Модификаторы: +1 к любым трём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +3 к Пилотированию; **Личный состав:** 1–4.

На прогрев двигателей «Гиппокампа» уходит лишь пара минут, и диспетчерская служба станции даёт разрешение на взлёт. Для выхода в космос не требуется проверок Пилотирования: пункт назначения находится недалеко, и курс уже заложен в бортокомпьютер шаттла. Через два часа герои достигают карантинной зоны вокруг «Акреона» и Потокового Камня. Во время полёта они могут насладиться видом огромной станции «Авессалом» и Армады, бесконечно кружащего возле неё флота независимых судов.

Когда «Гиппокамп» покидает пределы Армады, дорога до «Акреона» должна быть свободной, но кто-то не хочет отпускать шаттл просто так. Сенсоры «Гиппокампа» замечают небольшой звездолёт, отделившийся от флота и взявший курс на перехват. Что характерно, передатчик этого корабля не работает — он не передаёт никаких кодов и не отвечает на запросы. В кабине «Гиппокампа» раздаётся сигнал тревоги: загадочный перехватчик вооружён и навёл орудия на шаттл!

Космический бой: корпорация «Астральные разработки» посчитала, что вмешательство героев зашло слишком далеко, приобрела перехватчик «Стилет» (используя фирмы-однодневки) и оплатила услуги наёмника — андроида Клары-247, поручив ей не дать шаттлу добраться до «Акреона». Подразумевается, что атаку инициировали именно «Астральные разработки», поскольку игроки, скорее всего, симпатизируют «Артели старателей», но если персонажи решили поддержать корпорацию, то атаку оплатила «Артель» (на саму сцену это никак не влияет — изменяется лишь сюжетная подоплёка). «Стилет» — эоксийский звездолёт, поэтому игроки вполне могут решить, что Нор их предал, но на самом деле подобные звездолёты бывают в свободной продаже и Нор не имеет к нападению ни малейшего отношения.

Ниже приведён блок параметров «Стилета», а если вам понадобятся параметры Клары-247, их можно найти на стр. 31. Сражение происходит вне зоны досягаемости автоматизированных защитных систем станции, а ближайший патрульный корабль Блюстителей находится слишком далеко, поэтому героям придётся принять бой в одиночку. К счастью, «Гиппокамп» вооружён, поэтому отбиться от «Стилета» не очень сложно — если, конечно, герои достаточно хорошо умеют пилотировать и стрелять.

В сражении используются правила космического боя, описанные в *«Основной книге правил»*. Вам понадобится космическое поле с дюймовыми шестиугольниками (например, *игровое поле «Открытый космос»*) и миниатюры или жетоны, которые будут изображать звездолёты, например жетоны из *набора фишек для «Основной книги правил»* (приобрести всё вышеперечисленное можно на **rpg.hobbyworld.ru** либо на **paizo.com** или в магазинах настольных игр).

Разместите «Гиппокамп» у нижнего края космического поля, развернув его в сторону противоположного края (то есть в сторону «Акреона» и Потокового Камня). Бросьте 3d6 + 5, чтобы определить, сколько гексов разделяет «Гиппокамп» и «Стилет», и выставьте перехватчик на этом расстоянии на одном из боковых краёв поля, развернув его в сторону шаттла. Удостоверьтесь, что игроки знают параметры «Гиппокампа», и начинайте бой!

«СТИЛЕТ» РАНГ ½

«Мёртвая голова Некроглайдер» (*«Основная книга правил»*, стр. 314). Маленький перехватчик.

Скорость: 12; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0).

КБ: 17; **ЗН:** 17.

ПЗ: 30; **ПП:** —; **КП:** 6.

Щиты: базовые 10 (нос 3, левый борт 2, правый борт 2, корма 3).

Орудия (нос): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол), лёгкая ЭМИ-пушка (особый, шаг дистанции 5 гексов, ЭМИ).

Реактор: «Микрон» средний (70 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет;

Оснащение: базовый компьютер, броня (тип 3), бюджетные сенсоры малой дальности, защита (тип 3); **Отсеки расширения:** нет.

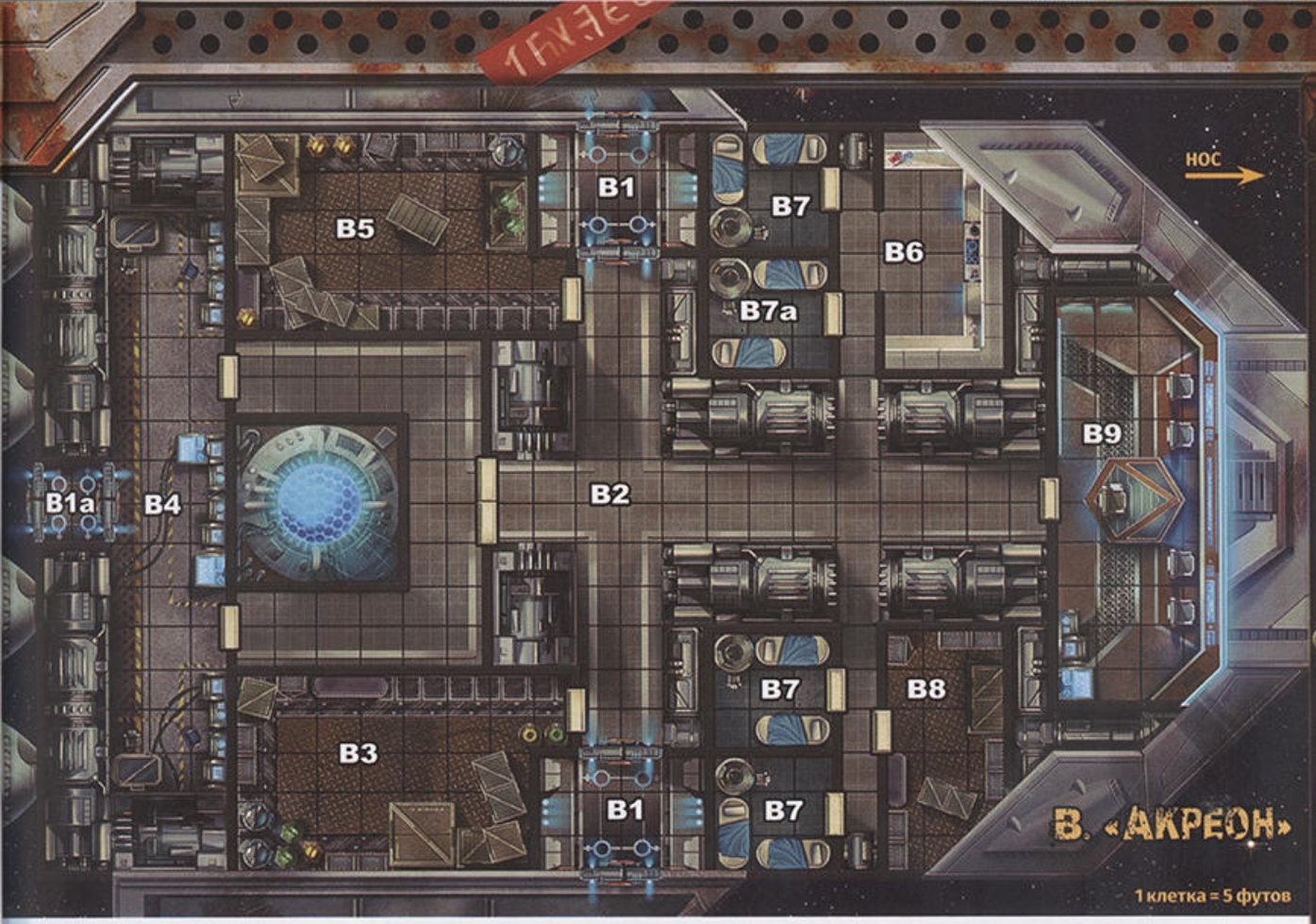
Модификаторы: +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 1.

ЭКИПАЖ

Пилот Клара-247 (хаотичная нейтральная, Ж, андроид, оперативник, см. стр. 31): Инженерное дело +8 (2 пункта), Компьютеры +8 (2 пункта), Пилотирование +14 (2 пункта), стрельба +6.

Развитие: если герои одержат победу в космическом бою, они могут продолжить путь к «Акреону» (зона **В**). Скорее всего, «Стилет» лишь выведен из строя, и его пилот совершает жёсткую посадку на Потоковом Камне (зона **Г**).

Если ПЗ «Гиппокампа» снижаются до 0 или ниже, герои проигрывают бой, но шаттл всего лишь выходит из строя и способен преодолеть остаток пути до «Акреона». Даже если «Гиппокамп» будет уничтожен (получив более 70 урона ПЗ), герои могут использовать спасательные шлюпки, чтобы добраться до «Акреона».



ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Вне зависимости от того, победят герои или проиграют, они встретятся с Кларой-247 собственной персоной чуть позже (см. зону **Г1**).

Сюжетная награда: если герои одержат победу над «Стилетом», они получают 600 опыта.

B. «АКРЕОН»

Когда экипаж «Акреона» впервые обнаружил Потоковый Камень в Потоке, старатели приземлились на него, чтобы осмотреть на предмет наличия полезных ископаемых. На поверхности они нашли несколько необычайно гладких камней, или геодов, которые, похоже, состояли из драгоценного звёздного металла — нокваля. Члены экипажа забрали странные камни на борт звездолёта, даже не подозревая о том, что на самом деле это коконы впавших в спячку космических хищников — акат. Кроме этого, они привлекли внимание другого обитателя астероида, существа под названием гараггакал, которое проникло на борт звездолёта вслед за экипажем. Почуяв еду в виде членов команды, акаты быстро вылупились из коконов и разбежались по «Акреону». Акаты и гараггакал убили двух членов экипажа, прежде чем уцелевшие открыли один из шлюзов и разгерметизировали корабль, надеясь избавиться от хищников. Когда эта затея обернулась провалом, выжившие покинули корабль и отступили на Потоковый Камень, который впоследствии и стал для них могилой.

После боя со «Стилетом» герои могут без проблем долететь до «Акреона». «Акреон» — старый шахтёрский и геологоразведывательный корабль, который много лет трудился как в мирах Соглашения, так и за их пределами. Это угловатый и нескладный звездолёт с латаной-перелатаной обшивкой, испещрённой вмятинами от ударов микрометеоритов и выцветшей из-за космического излучения. «Акреон» одиноко дрейфует вдали от станции «Авессалом», а рядом с ним парит бесформенный астероид — Потоковый Камень (см. зону **Г**), закреплённый позади звездолёта длинными буксировочными тросами. Передатчик «Акреона» транслирует зацикленное сообщение о том, что по распоряжению службы безопасности станции звездолёт помещён в карантин; предполагается, что оно должно отвадить чрезмерно любопытных исследователей.

Герои могут просканировать «Акреон» при помощи сенсоров «Гиппокампа», совершив проверку Компьютеров со СЛ 15. При успехе они определяют, что это средний транспортник, личный состав которого составляют до 6 членов экипажа. Попытки получить данные о присутствии на борту каких-либо форм жизни ни к чему не приводят. Кормовой шлюз звездолёта открыт — теперь внутрь можно попасть прямо из космоса. «Акреон» вооружён, но в данный момент орудия неактивны, а реактор работает на минимальной мощности — энергии хватит лишь на питание системы жизнеобеспечения, искусственной гравитации и базовых функций, но вряд ли на что-то большее. Если герои решат просканировать Потоковый Камень, обратитесь к описанию зоны Г.

Если персонажи игроков собираются сначала исследовать Потоковый Камень, вы должны обратить их внимание, что посол Нор советовал начать осмотр с «Акреона». Они, конечно, могут сперва отправиться на астероид, если пожелают, но в этом случае сцены могут оказаться для них сложнее, поскольку приключение создано с расчётом на то, что герои вначале посетят «Акреон».

Персонажи могут пристыковать «Гиппокамп» напрямую к «Акреону», а могут оставить его неподалёку на совмещённой орбите и добраться на звездолёт через открытый космос. Попасть в «Акреон» можно через любой из трёх шлюзов

(зона **B1**). Внутри «Акреона» обычная гравитация и включены аварийные лампы, обеспечивающие низкий уровень освещённости. Высота потолков звездолёта составляет 8 футов. Если не указано обратное, то все внутренние двери звездолёта (кроме люков шлюзов) зафиксированы в открытом состоянии. Каждую дверь можно вручную закрыть, а с мостика (зона **B9**) можно удалённо закрывать и открывать все двери. Атмосфера внутри отсутствует, но её можно восстановить, загерметизировав корабль (см. описание зоны **B9**).

Для «Акреона» используется карта на стр. 23.

B1. Шлюзы

«Акреон» оборудован тремя шлюзами: на корме, левом и правом бортах. Шлюзы почти не отличаются друг от друга, но вспомогательный кормовой шлюз (зона **B1a**) втиснут между главных двигателей и потому имеет несколько меньшие размеры. Оба шлюзовых люка на корме открыты. Когда герои впервые проникают на корабль, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Тускло мерцающие лампы аварийного освещения неспособны ощутимо разогнать тьму, царящую внутри покинутого корабля, и чувство запустения лишь усиливается из-за отсутствия каких-либо признаков жизни или движения. Искусственная гравитация всё ещё работает, поэтому энергии, скорее всего, достаточно, чтобы питать самые важные системы и восстановить работу систем жизнеобеспечения и циркуляции воздуха. К несчастью, никаких очевидных указаний на судьбу экипажа нет.

Если герои захотят, они могут с лёгкостью закрыть кормовой шлюз, используя панель управления любого шлюза или мостика (зона **B9**), но для того чтобы восстановить давление и создать пригодную для дыхания атмосферу (процесс занимает 1d4 минуты), придётся отправиться на мостик. В кормовой части судна около шлюза закреплены буксировочные тросы, связывающие Потоковый Камень (зона **Г**) и «Акреон».

B2. Главный коридор (КО 1)

Этот длинный коридор пролегает от носа почти до самой кормы. На его стенах и полу заметны явные следы боя: пулевые отверстия, обгорелые участки и капли крови. В месте соединения главного и боковых коридоров на полу лежит распластанное тело небольшого существа, одетого в скафандр.

Этот коридор соединяет мостик «Акреона» (зона **B9**) и инженерный отсек (зона **B4**) корабля с его остальными зонами. Около инженерного отсека коридор разделяется надвое, огибая реактор.

В центре главного перекрёстка на полу лежит труп космогоблина (вид существа можно определить, пройдя проверку Биологических наук со СЛ 5). Этот гоблин пал жертвой одной из акат, попавших на «Акреон», потому что не успел спрятаться в каюте (зона **B7a**), как его прочие собратья, закрывшиеся в ней изнутри.

Существо: любой герой, решивший осмотреть мёртвого гоблина или выйти на перекрёсток, привлекает внимание затаившейся в коридоре акаты. Персонаж может опознать существо, совершив проверку Биологических наук со СЛ 11; если результат превысил СЛ на 5 и более, персонаж вспоминает и о том, что акаты уязвимы к солёной воде. Аката не отступает и сражается до смерти.

АКАТА КО 1

Опыт 400

ПЗ: 18 (см. стр. 55).

B3. Грузовой отсек правого борта (КО 3)

Один из двух основных грузовых отсеков корабля. Здесь размещена небольшая научная лаборатория, компактное шахтёрское снаряжение и образцы породы, собранные в ходе геологоразведывательной деятельности «Акреона».

Существа: в грузовом отсеке обитают две акаты, которые нападают сразу же, как только заметят живую добычу.

АКАТЫ (2) КО 1

Опыт 400 за каждую

ПЗ: 18 у каждой (см. стр. 55).

Сокровища: пол усеян многочисленными смолистыми осколками. Проверка Биологических наук со СЛ 16 подскажет персонажам, что это кусочки коконов акат, состоящие из ценного звёздного металла нокваля (см. врезку на стр. 26). В общей сложности собранные осколки стоят 1 000 кредитов и имеют вес 2. Кроме того, герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 10, замечает на полу огненный пистолет, брошенный кем-то из членов экипажа «Акреона». В резервуаре пистолета остаётся 8 единиц топлива.

B4. Инженерный отсек (КО 3)

Этот длинный отсек тянется от одного борта звездолёта до другого и заполнен оборудованием. Все основные инженерные функции «Акреона» доступны отсюда. Кроме того, здесь расположен и отсек расширения — мастерская. Через смотровые люки в ближайшей к носу звездолёта стене можно получить доступ к реактору.

Существа: в инженерном отсеке находятся две акаты, которые немедленно нападут на любое живое существо, побеспокоившее их.

АКАТЫ (2) КО 1

Опыт 400 за каждую

ПЗ: 18 у каждой (см. стр. 55).

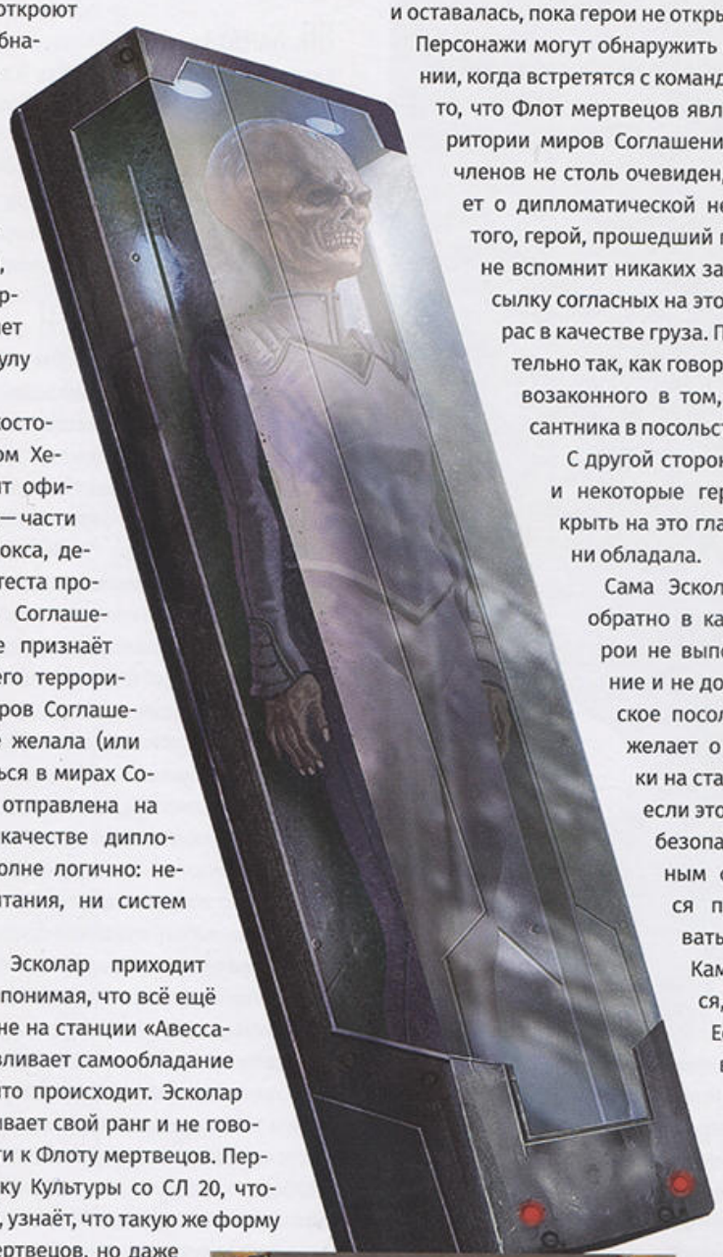
Сокровища: по полу разбросаны содержащие нокваль осколки ещё двух коконов акат (аналогичных тем, что могут быть найдены в зоне **B3**). Они стоят 1 000 кредитов (вес 2). Кроме этого, в мастерской можно собрать до 300 УПО. Герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 5, обнаружит под одной из инженерных консолей тактический дуговой излучатель, обронённый одним из членов экипажа во время бегства с «Акреона». В его аккумуляторе остаётся 12 зарядов.

B5. Грузовой отсек левого борта (КО 3)

В этом грузовом отсеке «Акреона» хранится большинство корабельных припасов: запас еды и воды, запасные воздушные фильтры, запчасти и тому подобное. Кроме этого, там находится грузовой контейнер размером примерно 8 на 8 футов, предназначенный для посольства Эокса на станции «Авессалом». Это та самая «посылка», которую просил доставить Гевалarск Нор.

Контейнер запечатан, и для него нет описи, но если персонажей распирает от любопытства, они могут попробовать открыть его, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 20 для отключения устройства (если при этом герои не хотят оставлять следов вмешательства, СЛ возрастает до 25). Кроме этого, пластиковый контейнер можно открыть силой (15 ПЗ, твёрдость 8, СЛ ломания 24).

Существо: если герои откроют контейнер, то в нём они обнаружат капсулу из прозрачного прессованного поликарбоната, крайне похожую на гроб, — внутри находится скелетоподобное гуманоидное существо с удлинённым черепом, облачённое в военную форму. Что удивительно, скелет внезапно открывает капсулу и встаёт!



ХЕБИЗА ЭСКОЛАР

«Скелет» оказывается костодесантником — командором Хебизой Эсколар. Она служит офицером во Флоте мертвецов — части военно-космических сил Эокса, дезертировавшей в знак протеста против подписания Эоксом Соглашения. Эокс официально не признаёт Флот мертвецов, считая его террористической угрозой для миров Соглашения. Командор Эсколар не желала (или не могла) открыто объявиться в мирах Соглашения, поэтому была отправлена на станцию «Авессалом» в качестве дипломатического груза, что вполне логично: нежити не требуется ни питания, ни систем жизнеобеспечения.

Будучи обнаруженной, Эсколар приходит в краткое замешательство, понимая, что всё ещё находится на «Акреоне», а не на станции «Авессалом». Вскоре она восстанавливает самообладание и интересуется у героев, что происходит. Эсколар представляется, но не называет свой ранг и не говорит о своей принадлежности к Флоту мертвецов. Персонаж, прошедший проверку Культуры со СЛ 20, чтобы вспомнить информацию, узнаёт, что такую же форму носят командоры Флота мертвецов, но даже если указать на этот факт, Эсколар не будет ни подтверждать, ни опровергать его. Если персонажи настроены дружелюбно или сообщат, что работают на Гевалarска Нора, Хебиза попросит как можно скорее сопроводить её к послу. Если на неё надавить, она скажет, что направлена на «Авессалом», чтобы занять пост военного атташе в эоксийском дипломатическом представительстве, но откажется обсуждать обстоятельства, в результате которых она в качестве груза оказалась на «Акреоне», её отношения с послом Нором или любые связанные со станцией вопросы.

Командор Эсколар провела всё путешествие в изолированном контейнере, поэтому не знает, что произошло на «Акреоне», что случилось с экипажем и даже откуда взялся Потоковый Камень. Она была помещена в капсулу в одной из эоксийских колоний в ближнем космосе (она не уточняет, в какой именно), а после была перенесена на «Акреон», где и оставалась, пока герои не открыли контейнер.

Персонажи могут обнаружить себя в деликатном положении, когда встретятся с командором Эсколар. Несмотря на то, что Флот мертвецов является запрещённой на территории миров Соглашения организацией, статус её членов не столь очевиден, к тому же Эсколар заявляет о дипломатической неприкосновенности. Кроме того, герой, прошедший проверку Культуры со СЛ 15, не вспомнит никаких законов, запрещающих пересылку согласных на это представителей разумных рас в качестве груза. Получается, что всё действительно так, как говорил Нор, и нет ничего противозаконного в том, чтобы доставить костодесантника в посольство.

С другой стороны, Эсколар — злая нежить, и некоторые герои просто не смогут закрыть на это глаза, каким бы статусом она ни обладала.

Сама Эсколар предпочтёт вернуться обратно в капсулу и ожидать, пока герои не выполнят данное Нору обещание и не доставят контейнер в эоксийское посольство. Она и слышать не желает о других вариантах доставки на станцию или к Нору, особенно если это как-то связано со службой безопасности станции. Аналогичным образом Эсколар откажется помогать героям осматривать «Акреон» и Потоковый Камень — это её не касается, у неё хватает своих дел. Если персонажи настроены враждебно, пытаются её захватить или где-то запереть (помимо капсулы, разумеется) либо угрожают выдать её Блюстителям или службе безопасности «Авессалома», Эсколар нападёт.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

НОКВАЛЬ

Нокваль — звёздный металл, один из драгоценных металлов, добываемый на астероидах и планетах по всей Вселенной. Внешне нокваль похож на бледно-зелёный кристалл, но обрабатывается ничуть не хуже железа или стали. Его кристаллическая структура обеспечивает удивительную прочность и низкий вес, но куда более важно то, что нокваль устойчив к магическим воздействиям. Предметы, сделанные из него, получают бонус +4 к испытаниям против магических эффектов.

Оружие ближнего боя и боеприпасы, изготовленные из нокваля, получают бонус +1 (усиление) к урону по магическим конструкциям, нежити, созданной при помощи магии, и призванным магией существам. Для оружия ближнего боя этот бонус увеличивается на 1 за каждые 6 уровней предмета, вплоть до бонуса +4 на 18 уровне.

Металл можно использовать и при изготовлении брони. Ношение подобной брони даёт бонус +1 к испытаниям против магических эффектов. Однако при сотворении заклинаний в подобной броне ваш УЗ считается на 1 ниже при определении их дистанции и длительности, а также при проверках УЗ.

Кусок ноквалевой руды весом 1 стоит 500 кредитов. Использование нокваля увеличивает стоимость одной единицы боеприпасов на 40 кредитов, а брони или оружия ближнего боя — на 2 000 кредитов.

ХЕБИЗА ЭСКОЛАР КО 3

Опыт 800

Женщина, элебрианин, костодесантник, техномант (см. стр. 59).

ПЗ: 34.

ТАКТИКА

Во время боя: если на Эсколар напали, она применяет *усиление оружия* на свой пистолет перед тем, как открыть ответный огонь. В бою она поочерёдно творит заклинания и стреляет из оружия.

Боевой дух: командор Эсколар сражается до тех пор, пока не будет уничтожена, и готова умереть, выполняя полученные приказы, какими бы те ни были.

Развитие: судьба командора Эсколар находится в руках героев. Простейшим решением будет соблюдать договорённость и доставить Эсколар Геваларску Нору, но скрыть от посла факт вскрытия контейнера с «грузом» будет крайне сложно, если, конечно, персонажи не решили оставить контейнер нетронутым. Есть и другие варианты: Эсколар не позволит героям арестовать или захватить себя без боя, но они могут убедить её, что собираются сдержать обещание, но сдать её Блюстителям по возвращении на «Авессалом» (если контейнер закрыть, Эсколар не сможет им в этом помешать). Её можно и попросту убить.

Вне зависимости от принятого героями решения, результат их общения с командором Эсколар будет иметь дальнейшие последствия, поэтому запишите, как они решили вопрос с офицером Флота мертвецов.

Сюжетная награда: если герои доставили командора Эсколар послу Нору, как и обещали, они получают 400 опыта за выполненную работу. Если они захватили Эсколар и передали её службе безопасности (неважно, заперли ли они её в контейнере или нашли другой способ), то получают 800 опыта, как если бы они победили её в бою. Если персонажи не открывали контейнер и не встречали Эсколар, то не получают дополнительного опыта.

B6. Камбуз

Здесь располагается столовая и кухня, где экипаж принимал и готовил пищу. Качество консервированных пайков оставляет желать лучшего.

Развитие: если герои осведомлены об уязвимости акат к солёной воде, то могут использовать имеющиеся на камбузе припасы, чтобы приготовить солёную воду для использования в бою против этих существ.

B7. Каюты экипажа (КО 1)

Это четыре одинаковые каюты, в которых проживали члены команды «Акреона». В каждой находятся две простые койки, пара шкафчиков, небольшая раковина и личные вещи шахтёров.

Дверь в одну из кают левого борта (зона **B7a**) закрыта и забаррикадирована изнутри, поэтому её необходимо выбить, чтобы попасть внутрь (30 ПЗ, твёрдость 8, СЛ ломания 22). Выламывать дверь могут до двух персонажей одновременно: используются те же правила, что при помощи товарищу. Ниже рассказывается, кто находится в каюте.

Существа: когда новости о прибытии «Акреона» и помещении его в карантин достигли жителей станции «Авессалом», трое космогоблинов не смогли удержаться от желания наведаться на заброшенный корабль. Они пробрались на звездолёт, пролетавший мимо зоны карантина, выпрыгнули из шлюза с самодельными ручными реактивными двигателями и кое-как смогли добраться до «Акреона» до того, как у них закончился воздух. Заправив баллоны воздухом из запасов «Акреона», гоблины стали исследовать звездолёт, но их мародёрство было грубо прервано населяющими судно акатами. Хламолазеры космогоблинов оказались неэффективны против хищников, и один из троицы погиб практически моментально (его тело лежит в зоне **B2**), а двое выживших спрятались в одной из кают (зона **B7a**) и забаррикадировались изнутри.

Оба гоблина до смерти напуганы чудищами и атакуют каждого, кто сломает их наспех сооружённую баррикаду. Они без разбора палят из хламолазеров в течение 2 раундов и лишь потом понимают, что их атакуют не акаты, после чего сразу же сдаются и умоляют не убивать их и забрать из этого жуткого места.

КОСМОГОБЛИНЫ (2) **КО ½**

Опыт 200 за каждого

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 6 у каждого

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +0; **Реакция** +2; **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: собачий тесак +0 (1d4 *Р*).

Дистанционная: нестабильный хламолазер +3 (1d4 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: ломастер.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Выживание +3, Инженерное дело +7, Компьютеры +7, Скрытность +7.

Языки: всеобщий, гоблинский.

Снаряжение: порванный лётный костюм, собачий тесак, хламолазер, самодельные инженерные инструменты.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ломастер (Экс): в качестве сопутствующего действия космогоблин может до начала своего следующего хода снять все штрафы, полученные одним предметом снаряжения из-за поломки. После этого предмет нельзя использовать в течение 10 минут (и он остаётся сломанным до тех пор, пока не будет починен).

Нестабильный хламолазер (Экс): лазерный пистолет космогоблина представляет собой мешанину из сломанных кусков пластика, подтекающих энергоячеек и тому подобного мусора. В остальном хламолазер аналогичен лазерному пистолету «Азимут», но его шаг дистанции всего 60 футов. Если при проверке атаки хламолазером выпадает натуральная 1, атакующий должен немедленно совершить проверку Инженерного дела со СЛ 18. При успехе хламолазер ломается. При провале оружие взрывается через 1d3 – 1 раунда, аналогично осколочной гранате I (взрыв [1d6 *Ко*, 15 футов], испытание Реакции со СЛ 13 снижает урон вдвое); результат в 0 раундов означает, что хламолазер взрывается сразу же, – случайным образом определите угол клетки владельца, который станет центром взрыва. При метании шаг дистанции хламолазера аналогичен таковому у гранаты.

Сокровища: гоблины не успели как следует осмотреть корабль до того, как на них напали акаты, но кое-что они всё-таки раздобыли: зажигательную гранату I, две электрические гранаты I, обездвиживающую гранату I, два детонатора, инженерный набор, огнетушитель и 500 УПО. Кроме этого, герои, обыскавшие каюты и прошедшие проверку Внимания со СЛ 15, найдут на полу компьютерную ключ-карту (которую можно использовать для доступа к компьютерным системам корабля; см. описание зоны **В9**) и кредстик с 500 кредитами, спрятанный под одной из коек.

Развитие: если герои не убьют гоблинов, те будут умолять персонажей взять их с собой. Гоблины с радостью будут помогать персонажам в бою, хотя пользы от них будет немного. Вне боя гоблины будут пытаться «улучшить» снаряжение героев, предлагая различные варианты увеличения урона оружия или длительности работы систем жизнеобеспечения брони. Отыгрывайте гоблинов как непослушных, надоедливых, вредных, обожающих взрывы мародёров, от которых иногда бывает польза, — но не слишком горюйте, если они долго не проживут.

Сюжетная награда: если герои спасут гоблинов и увезут их с «Акреона», они получают 400 опыта, как если бы победили гоблинов в бою.

В8. Хранилище (КО 1)

Дверь в эту комнату закрыта и защищена ловушкой (см. ниже). Внутри расположено хранилище, где находится личное шахтёрское и исследовательское оборудование членов экипажа и другие припасы.

Ловушка: один из членов команды «Акреона» установил на дверь ловушку, которая срабатывает, один раз стреляя лазером, когда кто-нибудь открывает дверь.

КОСМОГОБЛИН

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ЗАЛП КО 1

Опыт 400

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 21; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 15 (отключить детектор движения).

Условие: касание; **Перезарядка:** нет.

Эффект: лазер +11 (дистанционная атака, 3d6 + 1 *О*).

Сокровища: когда первая ската выбралась из кокона, один из членов экипажа обнаружил и собрал осколки кокона и унёс их сюда. Осколки нокваля (см. врезку на стр. 26) имеют вес 1 и стоят 500 кредитов. При успешной проверке Биологических наук со СЛ 16 можно установить, что это остатки кокона акаты. Кроме этого, в хранилище можно обнаружить *разрушительную* печать сопряжения (5 уровень), две *сыворотки исцеления (mun 1)* и три медпластыря.

B9. Мостик (КО 4)

Через всю носовую стену мостика тянется широкое окно из прозрачного алюминия. Сквозь него видны мерцающие вдали огни станции «Авессалом» и окружающих её кораблей Армады.

На мостике «Акреона» расположены четыре поста, оборудованные консолями и пультами управления большинством корабельных систем, включая и его компьютерную систему 2 ранга. Большая часть консолей выключена или находится в режиме ожидания, но герои могут получить доступ к незащищённым базовым функциям бортового компьютера, совершив проверку Компьютеров со СЛ 10 для доступа к системе (для этой проверки можно взять 20). При успехе герои могут удалённо закрыть (или открыть) любые двери звездолёта, включая и люки шлюзов, загерметизировать корабль и восстановить давление воздуха (процесс занимает 1d4 минуты). Также можно управлять освещением корабля, при желании повысив уровень освещённости до среднего.

Для доступа к более сложным функциям (например, бортжурналам «Акреона») героям придётся сперва взломать защищённую компьютерную систему. Борткомпьютер «Акреона» 2 ранга оснащён модулем защищённых данных и средствами защиты в виде сетевого экрана и блокировки. Взлом системы занимает 2 действия полного хода и требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 21. Если персонажи нашли компьютерную ключ-карту в зоне **B7**, она даёт им бонус +5 к этой проверке. Бортжурнал находится в модуле защищённых данных за сетевым экраном, для проникновения через который требуется ещё два действия полного хода и вторая проверка Компьютеров, на сей раз со СЛ 23 (компьютерная ключ-карта из зоны **B7** даёт бонус +5 и к этой проверке). Успешный взлом сетевого экрана позволит получить доступ к модулю защищённых данных и ознакомиться с бортжурналом, но без прав администратора как-то взаимодействовать с данными (например, скопировать или удалить их) не выйдет. Если героям удалось получить доступ к бортжурналу «Акреона», см. раздел «Развитие» ниже.

Персонажи могут взять 20 при проверке Компьютеров для взлома компьютерной системы «Акреона», но это автоматически активирует блокировку системы на 1d6 часов. Проваленные проверки можно совершать повторно, но после трёх провалов также активируется блокировка. Отключить блокировку нельзя, но можно обойти при помощи успешной проверки Инженерного дела со СЛ 21. Если при использовании ключ-карты из зоны **B7** проверка Компьютеров провалена на 5 и более, система автоматически блокирует карту, лишая вас её бонуса.

Существа: на мостике находятся три акаты, которые нападут на любое замеченное ими живое существо.

АКАТЫ (3) КО 1

Опыт 400 за каждую

ПЗ: 18 у каждой (см. стр. 55).

Сокровища: по полу мостика разбросаны осколки нокваля (см. врезку на стр. 26) от ещё трёх коконов акат, их можно опознать при успешной проверке Биологических наук со СЛ 16. В общем собранные осколки стоят 1 500 кредитов (вес 3).

Развитие: если героям удалось получить доступ к бортжурналу «Акреона», они могут немного приоткрыть тайну исчезновения экипажа.

В журнале рассказывается об обнаружении Потокового Камня, результатах первичного обследования его поверхности и найденных на ней необычных «геодах». Далее капитан говорит, что на экипаж напали чудовища, «вылупившиеся» из принесённых на борт геодов (описание чудовищ совпадает с уже повстречавшимися героям акатами). Следующая запись сделана наспех, на фоне слышны звуки сражения. «Что-то ещё забралось к нам с астероида, — говорит капитан, и в его голосе слышна паника. — Их слишком много! Я разгерметизирую корабль. Может, это их задержит!» Последняя запись сделана в инженерном отсеке (зона **B4**), на экране виден капитан, одетый в скафандр. «Разгерметизация не помогла. Я настроил автопилот на движение к станции „Авессалом“, но мы вынуждены покинуть корабль. Мы отступим на астероид и постараемся продержаться там. Конец связи». Дальнейших записей нет.

Сюжетная награда: 600 опыта, если героям удалось получить доступ к бортжурналу «Акреона».

ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА

Не найдя следов экипажа на борту «Акреона», герои, скорее всего, решат исследовать загадочный астероид, привезённый кораблём, особенно если им удалось ознакомиться с бортжурналом звездолёта и узнать, что экипаж отступил на Потоковый Камень. Персонажи могут либо вернуться на «Гиппокамп» и перелететь на нём на астероид, либо покинуть «Акреон» через кормовой шлюз и перебраться по буксировочным тросам.

Г. ПОТОКОВЫЙ КАМЕНЬ

1 клетка = 5 футов

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОТЛЁТ «ГИППОКАМПА»

Вскоре после того, как персонажи окажутся на Потоковом Камне, на «Гиппокампе» (если он не был выведен из строя или уничтожен) включается автопилот. Шаттл возвращается на «Авессалом». Об этом Геваларск Нор героев не предупреждал. Дело в том, что руководство станции согласилось предоставить Нору шаттл для доставки персонажей только в одну сторону — на «Акреон», выражая обеспокоенность, что герои могут обнаружить на астероиде или корабле нечто способное представлять опасность для станции (поэтому «Акреон» и был помещён в карантин). Руководство решило выждать и посмотреть, что обнаружат герои, — если всё окажется в порядке, шаттл можно снова прислать за ними. Не имеет значения, когда персонажи узнают (и узнают ли вообще), что «Гиппокамп» улетел и они оставлены на Потоковом Камне, главное, чтобы они ничего не смогли с этим поделать. К счастью, на астероиде есть другой звездолёт, поджидающий, когда герои его обнаружат (см. описание зоны Г9).

Г. ПОТОКОВЫЙ КАМЕНЬ

На первый взгляд Потоковый Камень выглядит как небольшой, ничем не примечательный астероид, но на самом деле это фрагмент древнего супероружия, известного как «Гаситель звёзд». Потоковый Камень пустовал тысячелетия (если не считать одинокого охранного робота, который чудом дотянул до наших дней), но с того момента, как он покинул демиплан кишали и оказался в Потоке, у него появились новые обитатели. Более того, нога человека ступила на него задолго до экипажа «Акреона».

Семьдесят пять лет назад представитель человечества, исследователь Морико Нэш, наткнулась на Потоковый Камень во время перелёта через Поток. Она посадила свой звездолёт «Рассветную деву» на астероид и отправилась исследовать его, даже не подозревая о том, что на корабль пробрался незваный гость — гараггакал, странное существо, обитавшее в демиплане. Гараггакал напал на капитана Нэш, и она вскоре скончалась от полученных ран. Гараггакал поселился в недрах астероида, а Нэш превратилась в нежить, став потоковым умертвием.

Несколько десятилетий спустя на Потоковый Камень попали коконы небольшой стаи впавших в спячку акат. Они пробудились, только почуяв экипаж «Акреона». Когда акаты заняли звездолёт, команда перебралась на Потоковый Камень, где обнаружила тоннель, ведущий в недра астероида. Члены экипажа укрылись внутри, не подозревая, что заразились от акат пустотной смертью. Теперь экипаж «Акреона» представляет собой пустотных зомби — носителей растущих личинок акат, которые со временем превратятся во взрослых особей.

Тем не менее хозяином Потокового Камня остаётся гараггакал. Ему нет дела до находящейся в его логове нежити, но с тех пор как «Акреон» вытащил астероид из Потока, чудовище лишилось питающей его энергии и жаждет подкрепиться живой добычей, в роли которой выступят герои.

Потоковый Камень — скалистый астероид диаметром всего несколько тысяч футов с неровной, ничем не примечательной поверхностью. Если герой, сканируя астероид сенсорами «Гиппокампа», успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 15, то ему станет известно, что у астероида нет атмосферы, а состоит он в основном из камня и металла. Больше сенсоры ничего не показывают, что странно — создаётся впечатление, что Потоковый Камень мешает сканированию.

Чтобы получить больше данных, герои могут использовать сенсоры «Гиппокампа» для визуального осмотра

поверхности Потокового Камня или сами исследовать её. Если при осмотре астероида герой пройдёт проверку Физических наук со СЛ 10, чтобы вспомнить информацию, то заметит одну необычную особенность: одна сторона Потокового Камня выглядит как гладкий срез, как если бы астероид раньше был частью более крупного планетоида или небесного тела. При результате проверки 15 и выше находится ещё одна деталь: в отличие от большинства астероидов, на поверхности Потокового Камня совсем нет кратеров, как если бы в течение многих лет он был защищён от космического мусора.

Если при исследовании или осмотре Потокового Камня герои успешно пройдут проверку Внимания со СЛ 15, то найдут каменистый навес, под которым расположен вход в пещеру, уходящую вглубь астероида. Пещера действительно вскоре превращается в тоннель, устремлённый в недра Потокового Камня и ведущий в зоны **Г1** и **Г2**. Другие входы, ведущие в зоны **Г3** и **Г9**, отыскать гораздо сложнее, и помехи, наводимые астероидом, ещё сильнее затрудняют их обнаружение.

Потоковый Камень обладает следующими особенностями. Внутри астероида нет атмосферы, во всех его тоннелях и комнатах полностью отсутствует освещение, если не указано иное. В зонах **Г1–Г5** и соединяющих их тоннелях отсутствует гравитация, хотя стены в этих зонах достаточно неровные, чтобы за них можно было без труда уцепиться. Особенности перемещения в невесомости описаны на стр. 401 *«Основной книги правил»*. В это же время в зонах **Г6–Г9** и соединяющих их коридорах гравитация обычная благодаря древним технологиям сиввов, скрытым в глубинах астероида. Если не указано иное, высота потолков в тоннелях и коридорах — 15 футов, а в пещерах и комнатах — 30 футов.

Для Потокового Камня используется карта на стр. 29.

Г1. Потерпевшая крушение (КО 2)

По пещере разбросаны крупные куски породы, а на западе лежит внушительных размеров валун.

Любой герой, успешно прошедший проверку Физических наук со СЛ 5, может определить, что пещера и окружающие тоннели имеют искусственное происхождение. В остальном в пещере нет ничего необычного.

Существо: после космического сражения между «Гиппокампом» и «Стилетом» (см. стр. 30) пилот последнего, Клара-247, добралась до Потокового Камня, совершив на нём аварийную посадку (если победили герои) или приземлившись там (если победила она). В любом случае она попытается сделать так, чтобы герои никогда не покинули астероид.

Клара-247 прячется за крупным валуном в западной части пещеры и держит вход в неё под прицелом своей винтовки «Ширренский глаз». Когда персонажи заходят в пещеру, они могут попытаться заметить андроида, совершив встречную проверку Внимания против проверки Скрытности Клары-247. Если андроида-оперативника не заметили, она получает возможность действовать в предбоевом раунде и применяет оперативную уловку голографический клон, а в последующих раундах стреляет по героям.

КЛАРА-247 КО 2

Опыт 600

Женщина, андроид, оперативник.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (андроид).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 23

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.

Стойкость +1; **Реакция** +6; **Воля** +5; +2 против болезней, ядов, сна и эффектов с дескриптором «разум».

Защитные способности: место под улучшение (прыжковые двигатели), оперативная уловка (голографический клон, 1 в день), уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +6 (1d4 + 2 *Р*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +8 (1d4 + 2 *О*; крит.: поджигание 1d4) или тактическая винтовка «Ширренский глаз» +8 (1d10 + 2 *Ко*).

Атакующие способности: обманная атака +1d8, прицельный выстрел.

ТАКТИКА

Перед боем: Клара-247 укрывается за валуном, получая укрытие (+4 к КБ, +2 к испытаниям Реакции).

В бою: в первом раунде Клара-247 использует оперативную уловку голографический клон, а затем пытается расстрелять противников из снайперской винтовки. Если это сделать не получается или если враги подобрались слишком близко, она использует Скрытность, чтобы совершать обманные атаки из лазерного пистолета, маневрируя в невесомости при помощи прыжковых двигателей.

Боевой дух: Клара-247 — наёмник, а не фанатик. Когда у неё остаётся меньше 6 ПЗ, она сдаётся.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +0; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +13, Инженерное дело +8, Компьютеры +8, Пилотирование +13, Скрытность +13.

Языки: верчитский, всеобщий.

Прочие способности: бесэмоциональный, искусственный, специализация оперативника (призрак).

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), охотничий нож, тактическая винтовка «Ширренский глаз» с 25 патронами, *хрустальное веретено (камень вечных)*, кредстик (300 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Прицельный выстрел (Экс): при совершении дистанционных атак Клара-247 игнорирует бонусы цели к КБ от укрытия или частичного укрытия (но не от надёжного или полного укрытия).

Развитие: если герои захватят и допросят Клару-247, она сознается, что её наняли, чтобы их убить, но она не знает, кто является заказчиком, потому что для этого использовались фирмы-однодневки (но персонажам будет несложно догадаться, кто организовал нападение). В сложившейся ситуации Клара больше не желает героям зла: она дважды потерпела неудачу и желает забыть былые разногласия, если герои не возражают.

Кларе-247 ничего не известно ни об «Акреоне», ни о Потоковом Камне — ей это неинтересно, она лишь краем уха слышала ходящие по станции «Авессалом» слухи. Она не горит желанием помогать героям с исследованиями или в бою, но если «Стилет» потерпел крушение, она может помочь в обмен на возвращение её на станцию. В противном случае персонажам придётся её убеждать (и заплатить как минимум 500 кредитов), если они, конечно, ей доверяют.

Г2. Пропавший космонавт

В невесомости пещеры парит труп гуманоида.

Труп принадлежит человеку. На мужчине надет эстексный комбинезон с нашивкой, на которой написано «АКРЕОН», позволяя понять, что это один из членов пропавшего экипажа. Герой, который осмотрит тело и пройдёт проверку Медицины со СЛ 15 или сотворит заклинание вроде *обнаружения недуга*, узнает, что мертвец не был заражён пустотной смертью. Похоже, ему повезло — он скончался от полученных ран вскоре после того, как перебрался на астероид, и избежал превращения в пустотного зомби.

Сокровища: погибший облачён в эстексный комбинезон I с улучшением брони в виде резервного генератора и сжимает в руке разряженный сигнальный пистолет.

Г3. Пещера пустоты (КО 1)

У пещеры четыре выхода: на севере, юге, востоке и западе. Стены южного и западного проходов — просто грубая скальная порода, в то время как стены, пол и потолок северного и восточного проходов покрыты странными полированными металлическими пластинами.

Происхождение покрытия стен можно определить при помощи проверки Инженерного дела или Биологических наук со СЛ 15 (см. описание зоны **Г6**). Северный коридор совершенно прямой и обрывается примерно через 100 футов, открываясь прямо в космос (он вёл в другие части «Гасителя звёзд», пока Потоковый Камень не оторвался от супероружия).

Существо: в пещере находится один из членов экипажа «Акреона», обратившийся в пустотного зомби, в котором растёт личинка акаты. Шахтёр одет в скафандр, но нижняя половина шлема разбита, а с остатков нижней челюсти зомби свисает отвратительный серо-синий распухший «язык» — щупальце, при помощи которого кормится личинка. Зомби нападёт на всякого, кто войдёт в пещеру.

ПУСТОТНЫЙ ЗОМБИ — КО 1

Опыт 400

ПЗ: 22 (см. стр. 58).

ТАКТИКА

В бою: пустотный зомби упорно атакует ближайшего противника.

Боевой дух: пустотный зомби сражается, пока не будет уничтожен.

Г4. Сгинувшая в Потоке (КО 2)

Этот зал похож на остальные выкопанные в Потоковом Камне пещеры, из него ведёт три тоннеля: на север, запад и юго-восток. Северный и западный коридоры отделаны панелями. Северный проход обрывается примерно через 50 футов, упираясь в глухой завал (как и северный коридор зоны **Г3**, он когда-то соединялся с другими частями «Гасителя звёзд»).

Существо: в пещере находится странное неживое существо — потоковое умертвие, некогда бывшее капитаном «Рассветной девы». Это Морико Нэш, которая 75 лет назад первой обнаружила Потоковый Камень. Её тело лежит в зоне **Г7**, а звездолёт стоит там же, где она его и оставила, — в зоне **Г9**. Морико была заперта в крохотной комнатке, где умерла 75 лет назад, но когда «Акреон» несколько дней назад вытащил Потоковый Камень из Потока, она наконец освободилась — её физическое обличье исчезло, и она стала бестелесной и способной проходить сквозь двери и стены. Новый облик дезориентировал Морико, она бесцельно кружит по пещерам астероида, но не желает далеко удаляться от своих бренных останков. Если герои уже обнаружили труп Морико в зоне **Г7**, то без труда поймут, что потоковое умертвие — тот же самый человек или то, что от него осталось.

Десятилетия заключения и обращение в нежить искалечили разум Морико и наполнили его ненавистью ко всему живому. В бестелесном состоянии она никак не взаимодействует с пустотными зомби, появившимися на Потоковом Камне. Она всё ещё прокручивает в уме обстоятельства своей смерти и избегает гараггакала в зоне **Г9**, но нападёт на любое живое существо, вошедшее в пещеру, и будет преследовать отступающих по всему астероиду, проходя сквозь стены, чтобы преградить им дорогу.

МОРИКО НЭШ — КО 2

Опыт 600

Женщина, потоковое умертвие (см. стр. 60).

ПЗ: 22.

ТАКТИКА

В бою: Морико пытается разодрать противников на части при помощи потокового разрыва, используя его издалека, но если противник попал под действие её ауры замешательства, она приближается к нему, чтобы атаковать бестелесными когтями. Она использует все преимущества бестелесности, прячась в стенах и полах, атакуя противников и скрываясь обратно. Морико вновь и вновь будет нападать на врагов во время их перемещения по Потоковому Камню.

Боевой дух: Морико сражается, пока не будет уничтожена.

Г5. Судьба команды «Акреона» (КО 3)

Из пещеры ведёт два выхода, один на северо-восток, другой на северо-запад. На южной стене выделяется дверь, место которой скорее на космической станции, чем в недрах астероида.

За южной дверью находятся комнаты и коридоры, отделанные металлокерамическими пластинами (см. описание зоны **Г6**), и работает искусственная гравитация, соответствующая обычной.

Существа: в пещере находятся два пустотных зомби — бывшие члены экипажа «Акреона». Если героям удалось ознакомиться с бортжурналом звездолёта (см. описание зоны **В9**), они опознают в одном из зомби капитана корабля. Оголодавшие зомби набрасываются на героев, подёргивая щупальцами.

ПУСТОТНЫЕ ЗОМБИ (2) — КО 1

Опыт 400 за каждого

ПЗ: 22 у каждого (см. стр. 58).

Сокровища: у одного зомби остался кредстик, на котором 470 кредитов. Кроме этого, в пещере парят инъекционный пистолет и лазерная винтовка «Азимут», брошенные зомби после превращения. Они полностью разряжены.

Г6. Загадочное оборудование (КО 3)

Эта комната разительно отличается от пещер Потокового Камня и больше походит на помещение космической станции или звездолёта. Стены и потолок не каменные, а покрыты обработанными панелями из полированного металла и частями незнакомого вам оборудования. Некоторые панели мигают и показывают загадочные символы, а через стены на пределе слышимости доносится гул механизмов.

Когда-то это помещение было вспомогательным постом контроля и обслуживания «Гасителя звёзд». Свет оборудования тускло освещает комнату.

Персонаж, осмотревший стены и прошедший проверку Инженерного дела или Биологических наук со СЛ 15 может узнать, что панели изготовлены из металлокерамики и столь же прочны, как адамантиновый сплав (*«Основная книга правил»*, стр. 408), но сам материал неизвестен науке миров Соглашения. Герой, прошедший проверку Внимания со СЛ 15, заметит, что нижняя часть панели на стене в северо-западном углу на самом деле представляет собой люк, ведущий в зону Г7.

Оборудование в этой комнате — древние гибридные механизмы сиввов, сочетающие в себе магию и технологию. И *обнаружение магии*, и *обнаружение устройств* помогают опознать гибридную технологию, но не позволяют понять предназначение устройств. Персонаж, изучивший механизмы, может попытаться пройти проверку Инженерного дела или Мистицизма со СЛ 30, чтобы опознать технологию или магическое устройство. При успехе персонаж осознаёт, что это крайне сложная технология, не имеющая аналогов в мирах Соглашения, а её основное предназначение — отслеживание состояния и деятельности более крупной системы, расположенной где-то в другом месте.

Герои могут попытаться расшифровать символы на панелях стен, совершив проверку Культуры со СЛ 30. При успехе (или при использовании магии вроде *понимания языков*) становится ясно, что это сообщения об ошибках и предупредительные надписи на незнакомом языке. Определить истинное значение ошибок и предупреждений невозможно даже при помощи магии: для этого попросту не хватает понимания контекста или сопутствующей информации (по этой же причине герой, проваливший проверку Культуры на 10 и более, не может неверно истолковать значение символов; он просто неспособен их расшифровать).

Существо: помещение патрулирует древний кишалийский охранный робот. Он находился в режиме ожидания на протяжении миллионов лет, с тех самых пор, как «Гаситель звёзд» был спрятан. Робот включился, когда его сенсоры обнаружили нарушителей, проникших на Потоковый Камень (а именно Морико Нэш и гараггакала). Время не пощадило робота и взяло своё, существенно повредив и ослабив его. Стандартный блок параметров охранного робота несколько изменён, чтобы более точно описать древнего кишалийского стража. Помимо описанных в блоке параметров изменений, ремонтные нанороботы тоже пришли в негодность, поэтому робот не может себя чинить. Робот будет атаковать любого нарушителя, не принадлежащего к расе кишали (то есть практически всех), и будет сражаться до тех пор, пока его не уничтожат, но при этом не станет покидать помещение, в котором находится.

ПОВРЕЖДЁННЫЙ ОХРАННЫЙ РОБОТ

ПОВРЕЖДЁННЫЙ ОХРАННЫЙ РОБОТ КО 3

Опыт 800

Нейтральная средняя конструкция (технологическая).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 38

ЭКБ: 16; **ККБ:** 16.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +1.

Защитные способности: встроенное оружие; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству; см. стр. 54.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (1d6 + 6 Д).

Дистанционная: древний встроенный тактический дуговой излучатель +11 (1d4 + 4 Э).

Атакующие способности: дуговой разряд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +15, Запугивание +10, Компьютеры +10.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: встроенный дуговой излучатель.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Встроенное оружие (Экс): оружие робота встроено в его корпус — он невосприимчив к разоружению.

Дуговой разряд (Экс): в качестве основного действия каждые 1d4 раунда охранный робот может выпустить разряд электричества, поражающий до 4 существ на дистанции до 40 футов (все в пределах 30 футов друг от друга). Он наносит 1d8 урона электричеством каждой цели (испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает урон вдвое).

Невосприимчивости конструкций: (Экс): конструкции невосприимчивы к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам с дескриптором «разум», эффектам некромантии, параличу, яду, сну и шоку, несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, получению отрицательных уровней, утомлению, бессилию и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных). Если в описании эффекта отдельно указано, что он действует на конструкции, то он срабатывает как обычно.

Неживой (Экс): у охранного робота нет модификатора Выносливости, и если его ПЗ снижаются до 0, он немедленно уничтожается. Неживое существо не исцеляется естественным путём, но его можно починить при помощи подходящих инструментов или исцелить заклинаниями, такими как *ремонт*. Неживым существам не требуется дышать, есть или спать, их можно воскресить или вернуть к жизни только заклинаниями *чудо*, *желание* или другим подобным эффектом, явным образом действующим на неживых существ.

Сокровища: судя по внешнему виду, робот был создан далеко за пределами миров Соглашения. Если герои победят или отключат робота, они смогут продать его как раритет учёному или коллекционеру, получив за это 2 000 кредитов.

Развитие: несмотря на то, что большая часть электроники и оборудования находится в рабочем состоянии, они фактически бесполезны. Герои могут попытаться ими воспользоваться, но это ни к чему не приведёт, поскольку Потоковый Камень больше не соединён с «Гасителем звёзд». Чтобы забрать любой из механизмов, потребуется вскрывать стены, что неизбежно его сломает и обесценит.

Г7. Закрытая каморка

Закрытый люк в этой комнате забаррикадирован изнутри. Чтобы попасть внутрь, его надо выломать (30 ПЗ, твёрдость 10, СЛ ломания 24) или открыть посредством проверки Инженерного дела со СЛ 25.

Эта небольшая комнатка когда-то использовалась для хранения запчастей и небольших ремонтных роботов, но сейчас в ней ничего нет, кроме трупа Морико Нэш, капитана «Рассветной девы», первой обнаружившей Потоковый Камень 75 лет назад. Морико была ранена гараггакалом и пыталась спрятаться от него в этой комнате. Она забаррикадировала люк, но это не остановило способного проходить сквозь стены гараггакала. Морико защитилась от чудовища личным силовым полем, но заряда его аккумулятора не хватило надолго. Она вернулась к жизни в виде потокового умертвия, но не могла покинуть комнату, пока не стала бестелесной, когда Потоковый Камень вышел из Потока в обычный космос. Нежить, некогда бывшая Морико, может быть обнаружена в зоне **Г4**; если герои уже встретились с ней, они опознают тело как принадлежавшее умертвию. Осмотрев тело, персонажи обнаружат множество ран, но причиной смерти стал разряд дугового пистолета.

Сокровища: герои могут забрать снаряжение Морико с её тела. На ней всё ещё надет эстексный комбинезон I с коричневым силовым полем, хотя аккумулятор поля разряжен. На трупе можно обнаружить две *магических ампулы низшего восстановления* и личный планшет (компьютер 1 ранга). Рядом с вытянутой рукой Морико лежит её разряженный дуговой пистолет «Искра».

Развитие: Морико Нэш оставила на планшете последнее сообщение для того, кто его обнаружит. Планшет разряжен, но если герои используют другой источник питания, они могут получить доступ к этому незащищённому компьютеру, совершив проверку Компьютеров со СЛ 10, чтобы узнать о произошедшем.

В записи Морико представляется как капитан независимого звездолёта «Рассветная дева» и кратко рассказывает об обнаружении странного астероида в Потоке. Она посадила звездолёт в пещере и отправилась исследовать его недра, но была атакована ужасным чудовищем, способным вытягивать жизнь и ходить сквозь стены. Раненая Морико не смогла спастись от чудовища, но ей удалось модифицировать силовое поле так, что оно окружило её полностью, а чудовище оказалось неспособно через него проникнуть. Конечно, Морико понимала, что рано или поздно аккумулятор разрядится и чудовище до неё доберётся. Она заканчивает запись следующими словами.

«Я думаю, что я, наконец, со всем смирилась. Я не выживу, но я хотя бы побывала на многих необычных мирах и видела такие чудеса, что мне даже в детстве не снились. Рано

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

или поздно всему приходит конец. Я всегда была хозяйкой своей судьбы и возьму её в свои руки и сейчас. — Она поднимает пистолет. — Когда силовое поле ослабнет, я буду драться, но приберегу последний заряд. Моя жизнь, моя и смерть.

Это моя последняя воля и завещание. Я оставляю „Рассветную деву" тому, кто найдёт эту запись. Это хороший корабль, и где бы я ни оказывалась, она всегда помогала мне добраться домой... кроме этого раза. Обращайтесь с ней хорошо, и она ответит взаимностью. Тело оставьте там, где обнаружили, — со звёзд мы пришли, на звёзды вернёмся, — но „Дева" должна летать». Нэш глубоко вздыхает и останавливает запись.

Герои, прошедшие испытание Культуры со СЛ 15, вспомнят, что «Рассветная дева» — звездолёт, считавшийся пропавшим в Потоке в 242 году П. Р. Ни экипаж, ни звездолёт тогда обнаружить не удалось. «Рассветная дева» находится в зоне **Г9** — там, где капитан Нэш оставила её 75 лет назад.

Г8. Древняя комната управления (КО 3)

Комната тускло освещена различными лампочками и системами управления находящихся в ней механизмов. Внешне кажется, что комната будто разделена пополам — стены юго-восточной части представляют собой голый камень, а северо-восточная часть отделана теми же пластинами, что и зона **Г6**. Это вспомогательная комната управления «Гасителя звёзд», в ней находится схожее гибридное техномагическое оборудование, как и в зоне **Г6**, которое можно аналогичным образом исследовать. Успех этой проверки позволит понять, что оно предназначено для управления, а не для слежения за параметрами системы.

В северную стену вмонтирована сложная консоль управления, которая позволит героям больше узнать о Потоковом Камне и его изначальном предназначении, если они смогут получить к ней доступ.

Для этого персонажи могут попытаться взломать компьютерную систему комнаты управления, потратив три действия полного хода и пройдя проверку Компьютеров со СЛ 25. Если персонажи провалят проверку на 5 и более (или решили взять 20), произойдёт короткое замыкание (см. «Ловушка» ниже), но они могут попытаться снова. При успехе они получают доступ к системе (или тому, что от неё осталось), но перед ними встаёт новая проблема: непонятная инопланетная программа.

Чтобы расшифровать сложный код, требуется проверка Культуры со СЛ 30 (при этом консоль не считается компьютерным терминалом — взять 20 для проверки Культуры нельзя). *Понимание языков* позволит герою автоматически расшифровать данные. При успехе персонажи узнают, что находящееся в комнате оборудование предназначено для управления вспомогательными подсистемами более крупного сооружения или устройства, но комната управления больше к нему не подключена.

Истинное предназначение отсутствующей части сооружения остаётся загадкой, хотя упоминания систем резервной подачи питания, маневровых двигателей и вспомогательной системы управления огнём позволяют предположить, что это было какое-то космическое оружие. Кроме этого, из данных следует, что и системы, и комната управления невообразимо древние — им, вероятно, несколько миллионов лет. Похоже, что Потоковый Камень — не просто переделанный под центр управления астероид, а часть чего-то большего, созданного одновременно с размещённым на астероиде оборудованием. Если всё это правда, то астероид — находка огромной важности, не только потому, что это кладезь ранее неведомых и крайне продвинутых технологий, но и потому, что оставшаяся его часть вполне может существовать где-то среди звёзд и её можно отыскать!

Если при расшифровке данных герои провалят проверку Культуры на 10 или более, они могут неверно истолковать информацию — например, решить, что это комната управления огромной электростанцией или что Потоковый Камень — очень странный звездолёт. В этом случае им придётся положиться на кого-то ещё (с задачей могут справиться Чискиск или посол Нор), кто будет в состоянии расшифровать данные и рассказать героям об истинных тайнах Потокового Камня!

Ловушка: если при доступе к консоли кто-либо провалит проверку Компьютеров на 5 или более, происходит короткое замыкание, поражающее устроившее его существо электричеством.

НЕИСПРАВНАЯ КОНСОЛЬ УПРАВЛЕНИЯ КО 3

Опыт 800

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 24; **Обезвреживание:** Инженерное дело или Мистицизм со СЛ 19 (отключить замкнувшие компоненты).

Условие: касание; **Перезарядка:** нет.

Эффект: разряд электричества (6d6 Э); испытание Реакции (СЛ 14) ½ урона.

Сюжетная награда: если герои выяснят, что Потоковый Камень, скорее всего, является частью большего сооружения или оружия, они получают 600 опыта.

Г9. Грот со звездолётом (КО 5)

Из-за высокого потолка и гладкого каменного пола эта большая пещера напоминает примитивный ангар или посадочный док. Это впечатление лишь подтверждается присутствием звездолёта, занимающего большую часть пространства. Знакомыми металлокерамическими панелями покрыта лишь западная стена, остальные стены

каменные. Восточную стену зала занимают огромные ворота, с лёгкостью способные пропустить звездолёт, стоящий неподалёку. Впрочем, гораздо больший интерес представляют два тела, распластанные на полу около западных дверей. Внутренние органы художественно разложены на полу вокруг трупов.

Высота потолка в гроте составляет 60 футов. Пещера действительно использовалась как один из множества ангаров на «Гасителе звёзд». Находящийся в пещере звездолёт — «Рассветная дева», корабль капитана Морико Нэш (см. описание зоны **Г7**), который она оставила здесь 75 лет назад. Обнаружив астероид, капитан Нэш нашла открытые ворота и посадила «Рассветную деву» в ангаре. Позже она нашла в пещере небольшую панель управления и смогла закрыть ворота, запечатав звездолёт внутри. Снаружи ворота защищены мощными техномагическими голограммами, благодаря которым неотличимы от окружающей их поверхности Потокового Камня и практически необнаружимы при помощи сенсоров и зрения. Тела на полу — два последних члена экипажа «Акреона». Об их судьбе рассказано ниже.

Существо: в этой пещере обустроил логово гараггакал — редкое существо, обитающее в Потоке. Гараггакал попал на Потоковый Камень на борту «Рассветной девы» и с тех пор живёт на астероиде уже несколько десятилетий, питаясь планарной энергией и прерываясь лишь на охоту за живой добычей в Потоке. Когда экипаж «Акреона» обнаружил Потоковый Камень и начал исследовать его поверхность, гараггакал ощутил их эмоции и начал охоту. Во время первого нападения на «Акреон» он убил двух членов экипажа и перетащил их тела в своё логово, чтобы вытянуть из них остатки жизни и изучить трупы. Гараггакал никогда ранее не встречал людей, за исключением Морико Нэш, чьё тело ему не удалось исследовать, поэтому неизвестная раса кажется ему крайне любопытной. Ужасный натюрморт на полу — результат его исследований.

С тех пор как Потоковый Камень попал на Материальный план, гараггакал больше не может питаться энергиями Потока. На астероиде также не осталось никого живого, кроме персонажей. Благодаря сквозному чутью гараггакал, скорее всего, обнаружит эмоции героев ещё до того, как они войдут в пещеру. Он весьма рад тому, что сможет поесть и узнать больше о странных существах, которые снова и снова сами приходят к нему в логово.

Гараггакал нападёт на героев сразу же, как только они окажутся в гроте. Если среди персонажей есть представители других рас, кроме людей, он сосредоточит внимание на них — для него они даже интереснее, чем люди. Вытягивая их жизненные силы, он телепатически восхищается отличиями их анатомии от человеческой и гадает, каковы они на вкус.

ГАРАГГАКАЛ КО 5

Опыт 1 600

ПЗ: 75 (см. стр. 57).

ТАКТИКА

В бою: гараггакал начинает атаку в ближнем бою, пытаясь укусить противника круглым ртом, чтобы попробовать добычу на вкус, но когда у него остаётся меньше 60 ПЗ, он увеличивает дистанцию и применяет высасывание жизни, чтобы подкрепиться. Если кто-то нанесёт гараггакалу урон электричеством, он воспримет их как наибольшую угрозу и постарается убить. При попытке отступления гараггакал будет преследовать добычу по всему астероиду, при необходимости проходя сквозь стены, чтобы поймать беглецов или преградить им путь.

Боевой дух: когда у гараггакала остаётся менее 25 ПЗ, он пытается сбежать, при необходимости проходя сквозь стены.

Сокровища: если персонажи обыщут пещеру, то обнаружат несколько необычных предметов искусства самых разных цивилизаций, которые гараггакал собирал в течение многих лет охоты в Потоке. Эти предметы весьма разнообразны: есть и откровенно жуткие, и прекрасно сделанные вещицы. Их общая стоимость составляет 2 000 кредитов. Главным сокровищем является, конечно же, «Рассветная дева». Корабль описан ниже, также в его трюмах находятся ходовые товары, которые можно продать за 2 000 кредитов.

Развитие: персонажи с лёгкостью определят, что «Рассветная дева» — звездолёт распространённой (хоть и несколько устаревшей) модели «Санджавал Бродяга», известной надёжностью и прочностью.

Если герои обнаружили завещание Морико Нэш в зоне **Г7**, то «Рассветная дева» по праву принадлежит им. Если они не нашли тела Морико, то могут узнать о её судьбе, осматривая корабль. Она передала своё последнее сообщение (см. описание зоны **Г7**) на бортовой компьютер, и мигающий индикатор на одной из консолей мостика «Рассветной девы» сигнализирует о наличии непросмотренной записи, которую герои могут без труда воспроизвести. Кроме этого, они могут использовать метаданные записи, чтобы установить местонахождение тела капитана в зоне **Г7** и при желании отыскать его там. В любом случае из-за отлёта «Гиппокампа» (о котором персонажам вполне может стать известно лишь сейчас; см. стр. 29) «Рассветная дева» — единственный способ покинуть Потоковый Камень. Параметры «Рассветной девы» приведены на переднем форзаце, а план корабля — на заднем.

Герои могут найти панель управления воротами ангара во время исследования пещеры, для этого необходимо успешно пройти проверку Внимания со СЛ 10. Для открытия дверей нужна проверка Компьютеров со СЛ 17, чтобы взломать панель, или проверка Инженерного дела со СЛ 20 для отключения устройства.

Когда ворота открыты, персонажи могут запустить реактор «Рассветной девы», прогреть двигатели и отправиться обратно на станцию «Авессалом».

Если гараггакалу удалось ускользнуть от героев, он может спрятаться где-то на «Рассветной деве» в надежде на то, что звездолёт когда-нибудь вернётся в Поток. Когда корабль после этого впервые окажется в Потоке, гараггакал может выйти из укрытия и, обретя осязаемую форму, напасть на персонажей, когда они меньше всего этого ожидают.

Сюжетная награда: герои получают 600 опыта — они унаследовали «Рассветную деву» и обзавелись собственным звездолётом.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

ВСТУПЛЕНИЕ

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ

ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»

ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если герои не полностью изучили все зоны Потокового Камня, они могут заняться этим сейчас — «Рассветная дева» никуда не денется, а на «Авессалом» можно будет вернуться когда угодно. Предполагается, что унаследованный звездолёт будет использоваться персонажами на протяжении всей серии приключений в качестве личного транспорта и базы. Несмотря на то, что сейчас «Рассветная дева» — звездолёт 3 ранга, её возможности будут расти вместе с персонажами, и хочется надеяться, что в ходе приключений она обретёт собственную индивидуальность и станет полноценным персонажем наравне с героями.

Само собой, «Акреон» и Потоковый Камень всё ещё служат предметом разногласий между «Астральными разработками» и «Артелью старателей», также у персонажей могут оставаться собственные незаконченные дела, в частности решение судьбы командора Хебизы Эсколар и заключённое с Геваларском Нором соглашение.

К несчастью, сохранить информацию об истинной природе Потокового Камня в секрете при всём желании не удастся: робот-наблюдатель, которого Нор отправил вместе с героями, всё это время передавал Нору то, что видел, а посол выложил запись в общий доступ (разумеется, вырезав всё, что могло бы выдать присутствие командора Эсколар). В результате все жители «Авессалома» обсуждают происхождение Потокового Камня, а герои стали для них чем-то вроде знаменитостей! Если персонажи отключили или уничтожили робота-наблюдателя — не беда, ведь Нор подстраховался и незаметно закрепил на одном из героев жучок, таким образом удостоверившись, что данные так или иначе будут получены.

Но все эти заботы придётся отложить на потом, ведь как только герои покинут Потоковый Камень, они окажутся под обстрелом звездолёта, поджидавшего их снаружи. Сражение с загадочным звездолётом и поиски новой информации о Потоковом Камне и его происхождении ждут вас в следующем выпуске серии приключений «Мёртвые солнца» — «Храме Двенадцати».

СТАНЦИЯ

«АВЕССАЛОМ»

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

ВСТУПЛЕНИЕ

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ

ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»

ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

ПАРК ДЖАТЕМБЕ

ПЛЕНАРА

ТУМАННЫЙ ГОРОД

Станция «Авессалом» — своего рода столица миров Соглашения. Это космический порт, находящийся в центре всех происходящих событий. Именно здесь было подписано Авессаломское соглашение, объединившее все миры системы. С тех самых пор станция является политическим, культурным и экономическим центром системы. На «Авессаломе» рады представителям всех разумных рас, как знакомым, так и самым непривычным. В самом сердце станции кроется загадочный артефакт, действующий как необычайно мощный гиперпространственный маяк. Значимость станции «Авессалом» лишь усиливается по мере того, как расы миров Соглашения расселяются по всей галактике.

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»

Нейтральная добрая космическая станция.

Население: 2 130 000 (46% люди, 9% андроиды, 9% исоки, 7% лашунты, 5% ширрены, 4% дварфы, 4% полурослики, 4% касаты, 3% вески, 2% гномы, 1% нюары, 6% прочие).

Форма правления: совет (Гильдия синдиков под руководством главного управляющего).

Свойства: культурная, научная, технологически типичная, финансовый центр.

Макс. уровень предметов: 20.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Из-за Разрыва никто не знает, кем и для каких целей была построена станция «Авессалом». Неведомо, была ли она создана, чтобы стать одной из рядовых космических платформ, ковчегом во времена отчаянного исхода жителей обречённого Голариона, или же она была задумана как нечто совершенно иное. Механизмы станции и её стены, изготовленные из керамики, металла и пластика, приводят большинство учёных к выводу, что «Авессалом» — творение рук простых смертных. То, что станция населена исконно голарионскими расами и занимает ту же орбиту, на которой некогда находился Голарион, позволяет предположить, что именно жители этой планеты осуществили столь масштабный проект. Более того, записи свидетельствуют, что по окончании Разрыва, когда жители станции стали задаваться вопросами о прошлом, станция уже выглядела хорошо обжитой и неновой. Это послужило основанием для предположений, что станция обитаема уже достаточно долгое время. Даже сейчас тайны, окутывающие происхождение станции и её связь с исчезновением Голариона, привлекают учёных, стремящихся добыть жемчужины фактов из зыбкого омута прошлого станции.

Разрыв повлиял на авессаломцев куда больше, чем на другие культуры. Они потеряли родную планету и утратили хоть сколько-нибудь правдивые записи об общественном и политическом строе. Воцарилась анархия: банды, возникавшие по принципу принадлежности к расе или религии, занимались разбоем и учиняли беспорядки на улицах. Люди покидали рабочие места, и системы выходили из строя. Лишь когда система жизнеобеспечения дала сбой и чуть было не выпустила в открытый космос всю атмосферу станции, жители начали осознавать своё шаткое положение и сплачиваться. Лидеры различных группировок образовали первую Гильдию синдиков и избрали первого главного управляющего, Локву Тэм.

С наступлением эры путешествий через Поток жители «Авессалома» неожиданно для себя поняли, что из станции на задворках, приютившей «бездомные» расы, а прежде всего человечество, она превратилась в самый процветающий и могущественный порт миров Соглашения. Первые инженеры эпохи после Разрыва, пытавшиеся разобраться в устройстве станции, уже несколько лет как обнаружили, что станцию питает не обычный реактор, а могущественный магический артефакт — *Звёздный Камень*. Предположительно, это тот же самый предмет, что был сокрыт в самом сердце города Авессалом на Голарионе и даровал Иомедэй и нескольким другим богам их божественную сущность. Находящийся за неодолимой защитой артефакт обеспечивал бесплатной энергией всю станцию, но позднее явил и новое свойство: из какой бы точки галактики ни стартовал корабль, благодаря *Звёздному Камню* путешествие к станции «Авессалом» через Поток было столь же быстро и безопасно, как обычный межпланетный перелёт в пределах одной системы. Как бы далеко ни забросило исследователей, они всегда могут быстро вернуться на «Авессалом».

Следующие десятилетия были ознаменованы тяжёлой и продолжительной борьбой за сохранение независимости. Многие правительства пытались заполучить власть над станцией. Особенно отличились костяные старейшины Эокса. Их нападение в 7 году П. Р. получило название Пламенного штурма, но потерпело неудачу благодаря внушительным защитным орудиям станции. С тех самых пор «Авессалом» — оплот нейтралитета и честной торговли. Он превратился в штаб-квартиру новых межпланетных организаций и в конечном итоге стал административным центром миров Соглашения. Теперь у каждой планеты системы есть причины защищать его независимость.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Станцией «Авессалом» как независимым миром Соглашения правит главный управляющий, избираемый на определённый срок и формально обладающий почти абсолютной властью над законодательной и административной деятельностью станции. Главного управляющего, просторечно называемого главой, рекомендует на эту должность и избирает Гильдия синдиков. Это совет представителей районов (или синдиков), которые осуществляют значительную часть работы по управлению станцией и которые хоть и ограничены в действиях указами главы, но также имеют право отстранить лидера в любое время и назначить новые выборы. На протяжении многих лет районы станции были разделены на десятки избирательных округов, причём разделение это таково, что одна фракция часто оказывается в более выгодном

положении, чем другие. Это говорит о том, что, хотя большинство синдиков и были избраны демократическим путём, некоторые корпоративные или преступные анклавы по сути превратились в династии.

Действующий главный управляющий, **Кумара Мелакруз** (принципиальная добрая, Ж, человек, посланник), находится на посту только половину срока, но её политика уже вызвала оживлённые дискуссии, а особенно её суровые меры в ответ на должностные преступления и прогрессивные взгляды на заселение станции отличными от людей расами. Она пережила одно покушение, но до сих пор неизвестно, стояли ли за ним корпорации, опасавшиеся её политики, банда «Шестиконечников», мстящая за арест лидера, или националистическое движение «За сильный Авессалом».

Наряду с собственным правительством на территории станции «Авессалом» находится представительный орган власти миров Соглашения — Совет Соглашения. Станция постоянно принимает и размещает у себя делегатов и послов из других миров. Это благотворно влияет на бизнес и облегчает населению станции доступ к влиятельным лицам миров Соглашения, но вместе с тем создаёт напряжение, поскольку подданные этих миров обладают различной степенью дипломатической неприкосновенности. Штаб-квартиру на станции «Авессалом» расположили и Блюстители — основные миротворческие силы миров Соглашения. Местные законы разрешают корпорациям держать частную охрану на своей территории, что порой превращает систему правоохранительных органов в сущий кошмар для местных жителей, поскольку не всегда понятно, в чьей компетенции находится тот или иной вопрос, в то время как ушлые преступники умудряются остаться безнаказанными. Осведомлённые говорят, что станция постоянно балансирует на грани всеобщих беспорядков: частные охранные предприятия и воинствующие фанатики ведут тайную войну против уличных банд и друг друга, инопланетные послы заключают сделки, способные потрясти основы миропорядка, а исследователи из кожи вон лезут, чтобы быстрее конкурентов заявить права на новые планеты. Тем не менее служба безопасности станции делает всё, что в её силах, а граждане «Авессалома» в большинстве своём живут и трудятся в относительно спокойной обстановке — по меньшей мере, в обеспеченных районах.

Авессаломцы по-настоящему гордятся политической независимостью, хотя достаётся она им ценой страха. В то время как одни считают главной угрозой расширение полномочий Совета Соглашения, другие опасаются корпоративного или военного захвата со стороны других миров, однако каждый понимает ценность станции и риски, которым она из-за этого подвергается. К счастью, кто бы ни построил станцию, он не забыл о защите. Во времена конфликтов центральный купол закрывается громадным защитным экраном, а по всей поверхности станции выдвигаются огромные батареи сверхтяжёлых лазеров и ускорителей масс, несущих смерть врагам в пространстве вокруг станции, а огромные маневровые двигатели станции позволяют ей избегать непосредственных угроз. Военный флот станции невелик — его достаточно для поддержания порядка в Армаде, и только, но так и было задумано, ведь в неспокойные времена станцию должны защищать флот Блюстителей и Армада.

РЕСУРСЫ

Поскольку, в отличие от любой, даже самой маленькой планеты или астероида, станция «Авессалом» не располагает природными ресурсами, её жителям пришлось потрудиться, чтобы выжить. К счастью, если не справляются технологии, на помощь приходит магия.

Звёздный Камень во многом помогает станции. Он вырабатывает огромное количество бесплатной энергии, что позволяет станции заниматься различными энергозатратными формами сельского хозяйства и переработки, чтобы обеспечивать жителей пищей и возвращать питательные вещества обратно. Любопытен тот факт, что, хоть эта энергия и кажется неограниченной при использовании в промышленности, попытки сохранить её в аккумуляторах и вывезти за пределы станции в существенных масштабах всегда терпят неудачу. Удаляясь от станции, аккумуляторы таинственным образом разряжаются. Но особую ценность *Звёздный Камень*

КУМАРА МЕЛАКРУЗ

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

представляет из-за того, что является сверхмощным потоковым маяком. Благодаря этому станция «Авессалом» стала первым торговым портом системы как для местных, так и для инопланетных посетителей, прибывших в систему, а также последней остановкой на обратном пути. Именно торговля и скопление на «Авессаломе» корпоративных и правительственных штаб-квартир обеспечивают такой денежный поток, что даже минимальных налогов и пошлин достаточно для содержания станции и её обитателей.

Станция «Авессалом» обладает ещё одним ценным ресурсом — информацией. Будучи базой общества Звёздных искателей, станция владеет самым большим объёмом данных о недавно обнаруженных планетах за пределами миров Соглашения, а также имеет в своём распоряжении наиболее полную «историю» Разрыва, поскольку учёные сравнивают различные источники и используют только самые проверенные из них, чтобы получить наиболее правдоподобные догадки по самым разным темам. Добавьте к этому множество голарионских текстов из времён до Разрыва, хранящихся в библиотеках станции и частных коллекциях, не говоря уже о ведущих магических и религиозных школах, и вы поймёте, почему «Авессалом» удерживает первенство в гонке за знаниями.

СИЛЕК ОДЕГАРД

В каждом секторе есть и богачи, и бедняки, но деньги и власть стекаются из многочисленных доков и сосредотачиваются под куполом Ока и в его небоскрёбах, в то время как нищее население уходит всё ниже, в забитые механизмами трущобы Шипа.

ОБЩЕСТВО

Станция «Авессалом» — плавильный котёл для множества культур, и хотя многие считают станцию наследным домом всех голарионских рас, а особенно человечества, сегодня её коридоры заполняют выходцы с других планет, а её статус главной остановки на пути в миры Соглашения и обратно говорит о том, что в доках можно повстречать даже самые экзотические космические расы.

Несмотря на это, люди пока являются самыми многочисленными её жителями. После Разрыва, когда эльфы переселились на Кастровель, а дварфы построили грандиозные звёздные цитадели, станция стала для человечества ключевым элементом культурной самобытности, давая утешение в виде осязаемого, хоть и таинственного, чувства наследия и связи времён. Даже в наши дни люди обращаются к обширным записям станции о Голарионе до Разрыва и ищут в них источник гордости и чувства значимости, беря себе имена давно исчезнувших народов, даже если в их жилах течёт совсем другая кровь, обращаются к древним религиям или пытаются возродить древние организации, опираясь на обрывки информации. Взгляды таких традиционалистов часто расходятся с воззрениями так называемых философов Второй эпохи — те полагают, что Разрыв дал человечеству шанс начать всё заново и построить утопию. Разумеется, большая часть обывателей куда сильнее обеспокоена добычей средств к существованию и благополучием своих семей, нежели метафизическими вопросами. Как бы то ни было, люди остаются людьми, и большинство считает, что станция «Авессалом» принадлежит им, наследникам, и отчасти другим расам исчезнувшего Голариона, а все прочие воспринимаются как иммигранты и чужаки. Неудивительно, что подобное отношение вызывает ряд разногласий между ними и представителями других рас, многие из которых проживают на станции не меньшее время, чем сами люди (по крайней мере, так кажется). Один из самых громких недавних конфликтов на станции был вызван созданием движения «За сильный Авессалом», члены которого верят, что *Звёздный Камень* должен принадлежать только выходцам с Голариона, а другие либо должны платить непомерный налог, либо им вовсе должно быть запрещено пользоваться станцией как перевалочным пунктом. И хотя политическое крыло этого движения официально порицает ксенофобный терроризм экстремистских частей, растущая сила группировки несёт в себе смертельную угрозу для правительства, основанного на межпланетном сотрудничестве.

На самом деле классовые различия разделяют жителей станции «Авессалом» больше, чем межвидовые разногласия. Налоги на торговлю способны прокормить даже самые бедные

слои населения станции, пусть их рацион и состоит лишь из неаппетитной питательной пасты и белковых кубиков, но всё же обитатели роскошных корпоративных башен Ока имеют мало общего с нищим населением Шипа. Капитал угнетает население станции, но он же и даёт свободу: те, кому удаётся сколотить состояние, законно или нет, пользуются благосклонностью высших классов, но только элита, которой позволено устанавливать правила, владеет настоящими богатствами. К счастью, преимущественно эгалитарное правительство и такие организации, как общество Звёздных искателей и Блюстители, а также постоянный поток торговцев и наёмников, проходящий через станцию, дают даже самому ничтожному оборванцу из Железяки шанс на продвижение в обществе.

Объединению разрозненного населения станции и работе политического аппарата способствует и религия. На «Авессаломе» не только расположены штаб-квартиры нескольких церквей (самые известные из которых — церкви Абадара и Иомедэй), но также и вся территория станции усеяна часовнями и храмами бесчисленных богов, объединяющими самых разнообразных верующих. Сравнимым влиянием обладают и различные могущественные банды и кланы, которые всегда рады пополнить свои ряды: начиная от «Трёхкомпонентных Девчат» из Искр, печально известных самодельными дронами, и заканчивая семьёй Флёрасик из Кеманиса, которой известны сокровенные тайны всех политиков.

ГЕОГРАФИЯ

Если смотреть на станцию «Авессалом» сверху, её форма напоминает асимметричную шестиконечную звезду, лучи которой горизонтально простираются от Ока, огромного центрального купола, накрывающего собой группу небоскрёбов, которая окружена невероятно красивыми зелёными парками. Пространство между лучами станции частично застроено башнями и кварталами, образуя так называемое Кольцо, а под центральным диском станции торчит сужающийся шпиль — Шип. Диаметр станции «Авессалом» составляет всего лишь 5 миль, но её трехмерная конструкция позволяет вместить более 2 миллионов обитателей, а новоприбывший может легко потеряться или оказаться в полном одиночестве в коридорах, куда редко кто захаживает.

На всей территории станции действует искусственная гравитация. Сила тяготения всегда направлена «вниз», перпендикулярно диску и лучам, в сторону сложных техномагических генераторов гравитационного поля в острие Шипа. За исключением некоторых специально перестроенных мест, атмосфера и другие условия окружающей среды созданы для комфорта человека. Источники света во многих секторах станции имитируют 24-часовой суточный цикл, а независимые регуляторы и воздухоочистители расположены по всей территории станции для обеспечения максимальной безопасности. Строительные и восстановительные работы внутри станции проводятся достаточно часто, как в отдельно стоящих зданиях, так и в трёхмерных лабиринтах каморок и коридоров, но расширение станции достаточно затруднительно, так как металл обшивки чрезвычайно твёрд, что, с одной стороны, неудобно, а с другой — уберегает целые районы от разгерметизации после первой же перестрелки.

В следующих разделах описаны четыре основных региона (или сектора) станции, Армада, расположенная на её орбите, а также некоторые главные районы и наиболее известные достопримечательности. Обратите внимание, что описания далеко не всеобъемлющи: каждый сектор станции включает в себя множество районов, все из которых по-своему уникальны. Путешественнику не составит труда попасть из одного района в другой с совершенно иным населением и обычаями, ведь порой для этого достаточно просто перейти улицу.

ЛУЧИ

Прибывающие на станцию «Авессалом» высаживаются в одном из выступающих Лучей, в которых размещаются десятки различных доков, от поддерживающих атмосферу ангаров с силовыми стенами, куда можно просто влететь на звездолёте, до более привычных безвоздушных доков. Если ваше судно имеет внушительные габариты, используются швартовые захваты и стыковочные рукава. Диспетчерская служба «Авессалома» распределяет звездолёты по докам, при этом руководствуясь не только доступным местом, но и характеристиками ангаров. Например, звездолёт, привёзший дышащих водой кало, предпочёл бы пришвартоваться вблизи затопленных помещений Затона, в то время как преуспевшие в торговле капитаны скорее направят свой корабль прямиком на Солнце, чем заплатят неофициальные «стыковочные сборы» Маленького Акитона, рискуя попрощаться со своим грузом в его обладающих дурной репутацией доках.

Лучи, однако, известны не только доками. Как и в любых других космопортах, коридоры, ведущие к центру станции, предлагают решительно всё, что только может понадобиться космическому путнику по прибытии на «Авессалом», от жилья и развлечений до шумных рынков и магазинов. Многие прибывающие на станцию торговцы за всё время даже не покидают Лучей, а жилые районы, возникшие в результате растущих запросов посетителей, скорее всего, располагают помещениями, а то и целыми районами, предназначенными для рас, которые не желают жить в условиях, созданных по большему счёту для людей. В Лучах до сих пор работают оставшиеся со времён звёздной чумы государственные карантинные центры, но теперь они используются таможенниками, осматривающими путешественников незнакомых видов.

РАЙОНЫ

Затон: этот район — обиталище подводных существ, представляющее собой лабиринтоподобную систему резервуаров и заполненных водой коридоров, сквозь которые ведут стеклянные трубы, где могут перемещаться дышащие воздухом гости. Несмотря на неудобства, многим «пыхтунам» (как некоторые неуважительные местные жители любят называть дышащих воздухом) приходится по вкусу здешняя экзотическая, но от этого не менее изысканная кухня. Местная компания «Квалдип лимитед» известна тем, что производит лучшие модели скафандров и оружие, подготовленное для использования под водой.

Квартал весков: в то время как большинство этнических анклавов на станции «Авессалом» появились естественным образом, этот район был создан специально ещё в первые дни после окончания войны с Вескариумом в качестве совместной попытки разрядить напряжение и положить конец насилию. В настоящее время вески живут и работают по всей территории станции «Авессалом» подобно прочим расам,

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

но большинство из них всё ещё обитает в похожих на казармы невзрачных зданиях квартала весков.

Туманный город: этот район получил своё название из-за плотной разноцветной атмосферы, созданной специально для уроженцев газовых гигантов, Бреседы и Лиавары. Несмотря на подобные условия, его часто посещают представители других рас, используя для этого общедоступные дыхательные маски, взять которые можно в воздушных шлюзах. Здесь проходят переговоры с различными биотехническими корпорациями Бреседы или обсуждается разработка газовых месторождений на Лиаваре и права на её исследование.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Агентство «Открытое око»: этот поставщик «холистических детективных услуг» представляет собой частную детективную фирму, деятельность которой лежит в «серой зоне» закона и морали и сочетает как чтение мыслей, так и более традиционные методы расследования. Агенты «Открытого ока», презрительно прозванные «мозголазами», занимаются промышленным шпионажем, разыскивают без вести пропавших, работают с нераскрытыми преступлениями — в общем, занимаются всем, что клиент может потребовать от смекалистого, привычного к опасностям экстрасенса. Хотя многие проявляют по отношению к агентству известный скепсис, оно продолжает заявлять, что его действия всё же вписываются в рамки закона. Из-за пользы, которую агентство приносит правоохранительным органам и политикам в рамках официального и негласного сотрудничества, его предполагаемые нарушения обычно рассматриваются не слишком тщательно.

Дальний док: в дальнем конце Луча Каваласы расположен вполне обычный стыковочный док, посреди которого стоит загадочное сооружение — каменная арка высотой 20 футов. Она изгибается подобно ленте Мёбиуса и всегда находится как будто не в фокусе, а на её поверхности иногда проступают инопланетные руны, которые выныривают на поверхность и исчезают, как дельфины в толще воды. Проём арки полностью заполняет бледно-зелёный свет. По обе стороны таинственного портала стоят громадные Дальние Стражи — два роботизированных каменных автоматона, смутно напоминающие гуманоидов, один из которых имеет черты инопланетного льва, а второй — змея. Стражи способны создавать копья из той же зелёной энергии, что наполняет арку, и немедленно атакуют каждого, кто приблизится к ней хотя бы на 40 футов. Но даже те смельчаки, что сумели проскочить мимо стражей в проём арки, обнаруживают, что она меняет свечение на зловеще-пурпурный, под стать цвету проявившихся рун, после чего их откидывает назад, превращая в кровавые ошмётки. Куда ведёт арка, что могло бы тайно выбраться оттуда, да и портал ли это вообще, — на все эти вопросы до сих пор нет ответа. Теорий много: утверждают, что портал ведёт в чертоги Звёздного Камня, в отдалённые империи и даже на сам Голарион. На исследование портала наложены ограничения — зона оцеплена службой безопасности, работа которой заключается в том, чтобы отразить возможное нападение, а также сэкономить на услугах уборщиков.

Клуб «Трещотка»: своё название клуб получил из-за характерных звуков, которые издают механические завсегдатаи. Этот бар и зал виртуальной реальности обслуживает механических существ: анацитов, андроидов, а также кибернетически изменённых представителей других рас, симпатизирующих Аугментированным. «Трещоткой» (которую иногда для краткости называют просто «КТ») управляют **Цалу** (принципиальный нейтральный, М, драконоид, технонамат) и его напарник **Барнаба** (хаотичный нейтральный, М, рифорианин, оперативник). Они сами существенно аугментированы, и несмотря на то, что оба снискали дурную славу из-за проведения подпольного тотализатора в играх виртуальной реальности, они всегда готовы взять под своё крыло аугментированных и всех, кого сочтут изгоями общества. Те же, кто смогут одолеть Барнабу в игре «Потоковый гонщик» или «Инфильтрация X», получат возможность заключить выгодную торговую сделку с клубом или получить услугу со стороны его хозяев или эксцентричных завсегдатаев.

Космонастырь Пустой Орбиты: инопланетная архитектура этого обширного комплекса оплетает центральный внутренний двор, отделённый от открытого космоса лишь тонким силовым полем, подобно ветвям баньяна. Внутри невысоких башен располагается лучший солярионский учебный центр за пределами «Идари» и самого Касата. Управляет им Верховная Сола, **Табишад Осео Маркола** (принципиальная нейтральная, Ж, касата, солярион). Эта немногословная женщина поглощена идеей, что и исчезновение Голариона, и инженерные проекты планетарного масштаба нарушают равновесие Вселенной. Некоторые выпускники, прошедшие изматывающую подготовку, вступают в её Орден Пустой Орбиты, чья цель — предотвращение намеренной реконструкции космоса.

ОКО

В центре станции «Авессалом» высится залитый солнцем и наполненный свежим воздухом гигантский прозрачный купол, административный центр и элитный район станции. Раскидистые деревья и поля парка Джатембе приветствуют всех граждан. Парк всегда заполнен молодыми парочками и художниками, наслаждающимися великолепием пейзажа под бдительным надзором смотрителей-друидов. Здания правительства стоят вплотную к самым дорогим резиденциям и офисам корпораций — местам, в которых тяжеловооружённые охранники в строгой броне постоянно проверяют документы и где сложно отличить частную охрану от сотрудников службы безопасности станции.

РАЙОНЫ

Кеманис: район простирается от Университета Кеманиса (крупнейшего учебного заведения на станции, где можно получить высшее образование) до самого Арканамириума. Он сочетает в себе неиссякаемую энергию студентов и богатство городской элиты, тем самым образуя популярнейший развлекательный район станции. Роскошные театры, залы виртуальной реальности, ночные клубы и отели по ночам зажигают неоновые вывески и включают изысканнейшую магическую рекламу. Хотя служба безопасности станции неусыпно следит за районом, в последнее время начали замечать некую скрытную группу лиц в белых масках с узором в виде паутины на одном глазу, которые то и дело появляются в местах, для них не предназначавшихся. Цели этого так называемого Круга Разбитого Ока остаются неизвестными: может, это художественная акция или же у них есть куда более зловещие планы — выяснить это никому не удалось.

Палисады Ниори: только богатейшие авессаломцы, начиная от звёзд виртуальной реальности, известных изобретателей и заканчивая инвесторами и магнатами, владеющими межзвёздными кораблями, могут позволить себе жить в Палисадах Ниори. Этот район назван так из-за крепких безоконных фасадов своих массивных домов-бункеров. Внутреннее убранство каждого из этих особняков представляет собой неповторимый шедевр: автономные экосистемы, тайновидящие окна, которые по желанию жильца покажут любые пейзажи в реальном времени, телепортирующие двери, ведущие в тайные места на станции или других мирах. Находятся жильцы, которые не прочь украсить фасады своих палисадов, чтобы заявить о себе, но большинство всё же предпочитает сохранять анонимность — информация о владельцах остаётся засекреченной. Не так давно у правоохранительных органов возникло подозрение, что житель Палисадов может быть замешан в серии леденящих кровь убийств, но из-за бюрократических проволочек расследование было прекращено.

Парковый край: как следует из названия, этот район расположен вдоль края парка Джатембе. Помимо Пленары, где располагается Совет Соглашения, в Парковом краю находятся и другие правительственные здания, например штаб-квартира Бюро разведки и колонизации, где исследователи могут заявить права на новые миры (а также взять заказ на исследование территорий или подтверждение заявленных притязаний). Здесь же расположены и объекты социальной сферы, такие как Дом изобилия, где бедные слои населения станции могут получить бесплатное питание и медицинскую помощь. Кроме этого, район известен чуть ли не самой дорогой на станции коммерческой недвижимостью.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Арканамириум: подобно станции «Авессалом», Арканамириум был назван в честь учреждения, которое существовало на Голарионе до Разрыва, но связан ли он напрямую с этой древней школой или нет, остаётся только гадать. Арканамириум — самый престижный магический университет на станции. Его профессора уверены, что магия — это наука, и рассматривают её с этой точки зрения. Они специализируются на магическом программировании, которое переплетается с самыми передовыми технологиями и позволяет обучать одних из лучших техномантов миров Соглашения. В то же время университет хранит необъятную сокровищницу неизученных древних и инопланетных артефактов. Постоянно пополняющаяся группа учёных, которых совсем не интересуют технологии (и которых за это остальной преподавательский состав презрительно называет «эзотериками»), изучает древние магические искусства и постоянно пополняет копилку достижений академии новыми громкими открытиями.

Бастион: эта внушительная крепость служит штаб-квартирой Блюстителей, главных миротворческих сил миров Соглашения. В её стенах будущие Блюстители проходят подготовку в качестве воинов-дипломатов, изучая самые различные дисциплины, от рукопашного боя и тактики до правовых кодексов отдельных планет и их обычаев: они узнают, как выразить почтение вождю шовадов на Акитоне или убедить барату выслушать вас. Вся деятельность Блюстителей в мирах Соглашения, включая обучение, передвижение войск и действия офицеров, контролируется прославленными ветеранами Конклава легатов под руководством командующего **Лина Камулана** (принципиальный добрый, М, кораша лашунта, солдат), который также заседает в Директорате Совета Соглашения. Фактически являясь вооружёнными силами миров Соглашения, Блюстители твёрдо помнят, что их долг — служить Соглашению, а не отдельным чиновникам, а Бастион построен, чтобы выдержать осаду, если им когда-либо придется противостоять тем, в чьих руках сейчас находится власть.

Пленара: ступенчатый купол Пленары можно часто увидеть в новостях по всей системе. Это здание Совета Соглашения, в стенах которого представители миров устраивают громкие и открытые дебаты, заслушивают жалобы населения и лоббистов и поддерживают хитросплетённую сеть союзов, связывающую миры воедино. Большинство вопросов решаются в просторной Палате Совета, а особенно спорные выносятся наверх, в Звёздную Палату под самым куполом здания, откуда открывается вид на всё Око. Там шесть членов Директората вершат судьбу миров Соглашения.

ЛИН КАМУЛАН

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Собор Света Клинка: собор построен в форме меча и окружён статуями, изображающими одиннадцать чудес, совершённых богиней Иомедэй в её смертной ипостаси до вознесения. Он возвышается над белоснежными мраморными плитками площади Санкта-Иомедэя. Каменные рыцари внутри храма поддерживают его своды поднятыми вверх мечами, что придаёт ему вид подлинного средневекового собора, хотя на смену традиционным витражам пришли постоянно меняющиеся голограммы. Над этой поражающей взор залой располагаются современно обустроенные помещения, где живут первосвященники, проходят встречи духовенства и где размещается постоянный гарнизон крестоносцев Иомедэй, охраняющий святыни и архивы.

Театрион Хамисфора: это прославленная на все миры Соглашения главная сцена станции «Авессалом», на которой выступают самые разнообразные артисты. Своё необычное имя она получила благодаря возможности до неузнаваемости менять конструкцию, убирая крышу и добавляя сидения. При этом обычный театр может превратиться во вместительный стадион. В виде театра Театрион принимает на своей сцене самые разные мероприятия, от парящих в невесомости танцевальных трупп и эйфонических рейвов в свете лазерных лучей до завывающих теритарных риффов вырвиглазного рока. В форме стадиона он разрывается от криков болельщиков, поддерживающих местную команду по брутарису, «Авессаломских атакующих», или лучших бойцов в гладиаторских выступлениях со строгими правилами и мероприятиях по поиску кандидатов для частных охранных компаний.

Джебода Хамисфор (нейтральный, М, феерожденный гном, посланник) — третий из Хамисфоров, владеющий Театрионом. Он постоянно ищет возможности для новых грандиозных шоу. Он особенно известен любовью к инопланетному искусству, никогда ранее не встречавшемуся в мирах Соглашения, и щедро платит за поиск талантов каждому, кто сможет найти для него поистине зрелищные новинки.

Кольцо

Многочисленные коридоры и шпили между выступающими доками Лучей и многонациональным Оком образуют Кольцо, самый густонаселённый сектор станции «Авессалом». Хотя в основном его население относится к среднему классу, там же находятся территории корпораций и других организаций, не стремящихся угнаться за посещаемостью Лучей или престижем Ока.

Районы

Конгрегация: несмотря на то, что церкви и храмы, посвящённые различным богам, есть на всей территории станции, этот вертикальный клинообразный район является самым доступным местом для новоприбывших верующих, так как здесь располагаются святыни большинства наиболее почитаемых божеств миров Соглашения и многих менее известных. Меньшие храмы частично финансируются основополагающей организацией района. Это Собрание Вместилищ, легендарная академия и исследовательский центр для мистиков всех сортов, где верующие и агностики могут работать сообща, чтобы овладеть загадочными силами, проводниками которых они являются.

Оленса: несмотря на то, что этот маленький район всегда был плотно населён людьми, в последние годы недовольным шовинистам удалось вытеснить отсюда практически всех жителей и торговцев прочих рас в результате тщательно спланированной кампании по оказанию социального и экономического давления. Помимо создания расового анклава, человеческое большинство обеспечило движению «За сильный Авессалом» официальный голос в правительстве станции, избрав синдиком района члена этой организации, молодого подстрекателя по имени **Силек Одегард** (нейтральный злой, М, человек, посланник).

Потоковый тупик: этот район, окружающий комплекс «Шпиль знаний», получил название за то, что здесь принимают инопланетных послов из новых миров, исследователей, экипажи грузовых кораблей дальнего следования и неприкаянных космических скитальцев. Жилье дёшево и сдаётся лишь на время, бары шумны и полны рассказов, а посетители, желающие нанять опытных разведчиков и специалистов по первому контакту, толпами валят в места, где собираются «поточники»: «Отжиг», «У Кристофа» и «Крайний вылет».

Свободные Рынки: безусловно, основной задачей корпорации «Абадар» служит обеспечение прибыли для акционеров, но нельзя забывать и о её священном долге: поощрять конкуренцию и строить надёжные рыночные отношения. С этой непростой на станции «Авессалом» задачей корпорация справляется, спонсируя Свободные Рынки, многолюдный базар, где кипит жизнь, а предприниматели продают товары с кооперативных витрин магазинов, из временных киосков и транспортных средств. Несмотря на то, что порядок на рынке поддерживается службой безопасности станции, а торговля ведётся относительно законно под надзором жрецов Абадара, Свободные Рынки не теряют привлекательности для покупателей и продавцов, ведь здесь можно купить и продать практически всё, начиная от подержанного снаряжения и инопланетных артефактов до эксклюзивных программ, магических предметов и восстановленных роботов.

ЛУВАСИ ЭЛЬСЕБО

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Золотое Хранилище: любая компания знает, что глупо складывать все яйца в одну корзину. Корпорация «Абадар» не исключение — её региональные представительства разбросаны по всем цивилизованным мирам. Тем не менее Золотое Хранилище станции «Авессалом» является головным офисом корпорации и главной святыней церкви в мирах Соглашения: её золотой логотип высотой в 10 этажей красуется на фасаде здания. Внутри собора-банка прихожане молятся или слушают бесплатные курсы финансовой грамотности, в то время как светские клиенты общаются с сотрудниками по вопросам кредитов, размещения своей продукции в магазинах корпорации «Абадар» или просят о благословении и заверении контрактов. Доподлинно известно, что неприступные сейфы и серверы Золотого Хранилища хранят богатства целых народов, поэтому организация регулярно нанимает экспертов по безопасности, которые проверяют системы защиты. То, что таких специалистов с недавних пор стали искать гораздо чаще, породило слухи о том, что кому-то, возможно, всё-таки удалось взломать сеть и украсть огромную сумму.

Комплекс «Шпиль знаний»: тесно расположенные здания этого комплекса, окружающие одноимённый шпиль, являются домом для общества Звёздных искателей. Первое, что приходит на ум большинству при его упоминании, — знаменитые Архивы, необъятное собрание текстов и артефактов со всей галактики, которые изучаются в общих лабораториях. Также в штаб-квартире Звёздных искателей размещены офисы капитанов-кураторов, которые помогают агентам с финансированием и логистическим сопровождением экспедиций и исследований. Внутри комплекса «Шпиль знаний» находится и Зал открытий, где избранные члены Форума и первый искатель **Луваси Эльсебо** (нейтральная добрая, Ж, человек, посланник) проводят встречи, на которых обсуждается стратегия управления организацией. Здесь же находится громадная, надёжно защищённая система, хранящая внутри себя Руководство — коллективное сознание предыдущих лидеров Звёздных искателей.

Павильон служб безопасности: в то время как большинство крупных частных охранных фирм имеют собственные офисы на станции «Авессалом», Павильон — это своего рода супермаркет, куда любой, кто желает нанять охрану, может прийти, пообщаться с представителями различных компаний и услышать их предложения или найти потенциальных исполнителей для определённых задач. Особенно полезен Павильон солдатам-наёмникам, так как любой, кто не числится в розыске и имеет немного кредитов за душой, может заняться частной практикой и побороться за контракты, поэтому Павильон получил прозвище «Наёмничьи ясли». А ещё здесь (к худу ли, к добру ли) можно привлечь внимание какой-нибудь известной группы наёмников, потому что такие уважаемые организации, как «Железные сёстры», «Старшилд лимитед» и ЧОП «Алая чешуя», обязательно отслеживают всех новоприбывших.

Синяя башня: правительство «Авессалома» в целом придерживается политики невмешательства в отношении компаний, работающих на станции, но некоторые корпорации находят даже минимальный контроль чрезмерным. В стенах Синей башни различные корпорации установили почти полную власть над этажами, где располагаются их офисы, и с тех пор получить пропуск стало трудно даже Блюстителям. Остаётся гадать, зачем корпорациям понадобился такой уровень секретности, но, согласно ответам на официальные запросы, башня живёт по принципам анархо-капиталистической утопии. Даже если кто-то из работников с этим не согласен, его жалобы всё равно не уходили дальше частной охраны работодателей.

ШИП

От радиальной плоскости станции «Авессалом» вниз уходят сотни уровней, которые часто называют «Дном». Несмотря на то, что это одно из самых важных мест станции, его мало любят. В тесной нижней части станции среди предприятий тяжёлой промышленности стучат и громыхают огромные машины, отвечающие за жизнеобеспечение и оборону станции. Устройство некоторых из этих механизмов не полностью понятно даже инженерам, которые поддерживают их работу. Здесь обитает беднейшее население станции «Авессалом», которое постепенно отдаляется от солнечного света и роскоши верхних уровней и строит импровизированные жилища в заброшенных технических коридорах или забредает в едва исследованные Призрачные уровни, найденные заброшенными в конце Разрыва. В глубинах Шипа можно найти самых разнообразных чудовищ, от простых преступников до причудливых, неизвестно откуда взявшихся существ. Всё это образует во мраке свою особую экосистему. Время от времени политики запускают программы по очистке глубин Дна и заселению нижних уровней. Учёные и маги, однако, предостерегают от подобных шагов: они считают, что Призрачные уровни и их причудливые экосистемы могут быть крайне важны для работоспособности и существования станции, не говоря уже о тех таинственных сокровищах, которые то и дело приносят из глубин отправляемые туда экспедиции.

РАЙОНЫ

Железяка: на космической станции, даже такой огромной, как «Авессалом», мусора не бывает. Работа по разложению простых отходов на составляющие возложена на системы переработки и биорезервуары, а более сложный по составу мусор и робототехника часто попадают на частные свалки Железяки, куда их тащит «Профсоюз мусорщиков», состоящий преимущественно из исоки. На свалках Железяки можно обнаружить едва ли не любую искомую запчасть, включая подозрительно работоспособный секретный военный «металлолом». Этот район постоянно подвергается набегам банд гоблинов, которые обитают в тесных логовищах, вырытых в мусорных горах Железяки.

Искры: инженерные отсеки Искр весьма и весьма разнообразны. В них есть место и тесным одноместным мастерским, торгующим самодельной техникой, и громадным докам для постройки и ремонта звездолётов. Несмотря на то, что по коридорам Искр проходят несметные богатства, большинство местных жителей остаются бедными рабочими и специалистами среднего класса, а большая часть прибыли течёт наверх, в башни корпораций. Главные коридоры охраняются как государственными, так и частными службами безопасности, в то время как технические коридоры и цеха, располагающиеся вдали от основных магистралей, нередко подвергаются нападениям вексгитов и прочих гремлинов, а также мефитов

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

и элементалей молний, которых привлекают (или призывают) мощные электрические разряды. Не стоит забывать и про уличные банды, нападающие на богатых посетителей.

Слив: это крупнейший и наиболее безопасный из районов Шипа, а также один из самых многонациональных. Он предлагает доступное жильё и торговые площади. Сложно организованные семейные ячейки маракоев живут над ширренскими выбор-барами, тянущимися вдоль переполненных коридоров, а касатская молодёжь и рифориане-укара обмениваются колкостями, подначивая друг друга посетить опасный кутонский дом ощущений. Как и другие бедные, но модные кварталы, Слив не в фаворе у толстосумов Ока, даже если те очарованы его эксцентричной романтикой. Хотя стражи правопорядка объявляются здесь только во время рейдов, влиятельная банда «Демонтажников» поддерживает относительную безопасность в районе.

Технический канал (Трубопровод): местные жители в массе своей редко используют официальное название Технического канала, называя его попросту Трубопроводом. Многие из них покрыты татуировками, изображающими изогнутые трубы, чем гордо объявляют окружающим о своём коренном происхождении. Даже инженеры, вооружённые подробнейшими схемами, не всегда легко пробираются через густой и с виду бесконечный лес труб, иногда образующий трёхмерный лабиринт, в просветах которого стоят поселения. В таких случаях местные нередко выступают проводниками, выискивая не только течи, из которых сочится драгоценная вода и другие нужные жидкости, но и выслеживая разнообразных существ: высасывающих энергию гармелов, свирепых водных тигров и питающихся нечистотами колемаров.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

«Алмазная защита и снаряжение»: на «Авессаломе» есть множество мест, где наёмники и гражданские могут приобрести оружие и доспехи, будь то палатки Свободных Рынков или элитные торговые центры Ока. Тем не менее в этот обшарпанный магазинчик в освещённом неоном грязном проулке частенько захаживают с более специфическими запросами. У **Лханы Нокорисо** (нейтральная, Ж, исоки, оперативник) по прозвищу **Алмаз**, которая с ног до головы увешана своими любимыми ножами, в магазине представлен широчайший выбор, но те, кто смог завоевать её доверие, удостоятся чести спуститься в подвал. Он представляет собой помещение размером со склад, доверху забитое неимоверно дорогим нелегальным армейским снаряжением, в том числе и магическим. Его происхождение практически невозможно отследить. Благодаря своим связям члена Золотой лиги Алмаз знаменита в криминальных кругах тем, что способна достать для заказчика что угодно за хорошую цену и может поделиться нужной информацией о преступном мире, если это не повредит продажам. Она обожает обменивать услугу на услугу, так что те, кто способен угодить её пылкой натуре и помочь с «мелкой работёнкой», могут получить от неё скидки и быть представленными криминальной элите станции.

Монтажный дом: это ветхое помещение настолько велико, что никому доподлинно не известно, сколько в нём комнат. Впрочем, это только на руку его владельцам. Пользующийся дурной славой Монтажный дом, управляемый бандой «Демонтажников», — одновременно и экстравагантная ночлежка, и сцена для авангардных выступлений, и элитный ночной клуб, и центр общественной жизни, и импровизированное здание правительства Шипа. На этой нейтральной территории проводятся встречи богатых и влиятельных со всей станции и из-за её пределов, а ещё это место хорошо известно искателям приключений — здесь они могут найти работу и покровителей, если умеют держать язык за зубами. Ходят слухи, что между общедоступных помещений разбросаны секретные комнатки «Демонтажников», называемые «лазейками», где те, кто заслужил их уважение, могут тренироваться, изучать конфиденциальную информацию и скрываться от закона или получить доступ к тоннелям контрабандистов, проходящим по всей станции.

Реактор Звёздного Камня: в самом сердце Шипа расположен *Реактор Звёздного Камня*, обеспечивающий энергией всю станцию. *Звёздный Камень*, находящийся внутри него, бесценен для станции, поэтому окружающие его помещения неусыпно охраняются бдительными элитными отрядами Защитников Звёздного Камня, и только инженеры с высшим уровнем допуска могут обслуживать системы, распределяющие энергию артефакта по всей станции. Эти меры безопасности скрывают ещё один факт: на деле никто не может добраться до *Звёздного Камня* напрямую. Сам артефакт расположен в небольшой комнате, парящей в центре огромного пустого пространства, называемого Ядром. Вместилище камня соединено с инженерными помещениями только силовыми кабелями и четырьмя узкими мостиками. К мостикам ведут тяжёлые взрывостойкие двери, коды от которых, очевидно, были утеряны во время Разрыва. Любые попытки открыть двери или получить доступ к Ядру с другой стороны активируют сверхмощную магическую защиту и вызывают падение напряжения на всей станции. Тем не менее находятся смельчаки, которые время от времени идут на такой риск. Как гласит легенда, тот, кто дотронется до *Звёздного Камня* и будет признан достойным, станет божеством, подобно Иомедэй. Всё это только подтверждает потребность в Защитниках Звёздного Камня, хотя инженеры,

наблюдающие за *Звёздным Камнем* через смотровые окна, сообщают о странных фантомах. Некоторые из них имеют гуманоидный облик и одеты в современную станционную одежду. Они то появляются, то исчезают внутри Ядра, заставляя задуматься, нет ли уже у *Звёздного Камня* собственной охраны.

АРМАДА

Неофициальный пятый сектор станции «Авессалом» фактически не находится на ней — это так называемая Армада, огромный подвижный рой звездолётов (как постоянно находящихся здесь, так и пролетающих мимо), который вращается вокруг станции. Выйдя из доков, но оставшись на орбите станции, экипажи пользуются многими преимуществами жизни на «Авессаломе», при этом от них требуется лишь соблюдение основных законов и уплата небольших налогов. Корабли постоянно стыкуются друг с другом, чтобы совершать незаконные сделки. Некоторые из таких объединений стали постоянными, сформировав полноценные, пусть и крошечные, космические станции. Тем не менее большинство членов Армады — это независимые экипажи, которые чувствуют себя в большей безопасности, держась поодаль, или просто не хотят постоянно платить за стоянку в доках. Правительство станции «Авессалом» готово позволить звездолётам оставаться в Армаде сколь угодно долго, если их экипажи не создают проблем, поскольку ценит удобство и безопасность, обеспеченные милей безвоздушного пространства, которая отделяет этих тёмных личностей от ни в чём не повинных жителей станции.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

«Касба Короля Кёрни»: казино, притон и бордель в одном флаконе. «Касба Короля Кёрни» представляет собой несуразное скопище из нескольких крупных грузовых звездолётов и россыпи разномастных кораблей помельче, которые намертво приварены друг к другу. Суммарной мощности двигателей едва хватает, чтобы удерживать «Касбу» на орбите станции. Легенда гласит, что каждый из бесчисленных кораблей в коллекции Кёрни был изъят у клиентов, которые не смогли погасить долги, и что по сей день Кёрни хранит их отрубленные головы у себя, поддерживая в них жизнь и сознание при помощи сложной инопланетной технологии. Несмотря на необыкновенное уродство (как телесное, так и душевное), **Король Кёрни** (нейтральный злой, М, дварф, посланник/оперативник) смог создать и поддерживать самое популярное развлекательное заведение для не самых разборчивых жителей Армады. Известно, что даже самые могущественные правительственные и корпоративные чиновники станции «Авессалом» совершают незаконные сделки за его защищёнными от прослушки столиками в кантине, проигрывают целые состояния в его «кристально честных» азартных играх, а некоторым лишь чудом удалось избежать межпланетного скандала в Ямах удовольствия, стены которых сделаны из синтетической плоти.

Община Симар: человеческие женщины из Общины Симар редко пропускают посторонних дальше приёмной зоны их дрейфующей коммуны — а постороннего заметить нетрудно, поскольку каждый член Общины практически один и тот же человек. Последние сто лет эта станция была домом для неисчислимого множества идентичных клонов всех возрастов, от младенцев до стариков. Хотя технология создания взрослого клона невероятно дорога и запрещена на большинстве миров Соглашения, члены Общины обходят это ограничение, просто воспитывая клонов-сестёр с самого «рождения» и обучая их искусству быть Симар. Несмотря на то, что к ним часто обращаются, ценя их знания о человеческой генетике, экстрасенсорной магии и биоинженерии без использования имплантов, ни для кого не секрет, что интенсивные тренировки в Общине и почти религиозное стремление к самоконтролю делают их прекрасными оперативниками и убийцами. Как говорится в старой поговорке Армады, если Симар вышла из дома, кому-то несдобровать.

«Сердце доблести»: редко покидая Армаду, этот корабль-носитель служит учебным судном, где церковь Иомедэй обучает начинающих искусству священного боя. Однако «Сердце доблести» — не просто школа. Это полностью функциональный военный звездолёт, который не раз вставал на защиту станции.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА

Несмотря на то, что подробности постройки станции «Авессалом» были утрачены в Разрыве, связь станции с пропавшей планетой, Голарионом, очевидна. Многие населяющие станцию ныне группы разделяют убеждение, что всё, когда-то бывшее частью Голариона, по праву принадлежит тем, кто может отследить свою родословную до жителей, населявших станцию, когда завершился Разрыв. Лица, обладающие возможностями отыскать и сохранить такие предметы, больше всего мечтают заполучить магические реликвии Голариона. Самые могущественные реликвии, например древнее оружие *Унгарато*, ценятся за магические свойства, но даже самые скромные магические предметы, ведущие своё происхождение с Голариона, часто выступают в роли символов политического и общественного влияния. Эти раритеты ценятся не только за возраст и редкость. Многие обитатели «Авессалома» считают, что в этих магических реликвиях хранится частица энергии самого Голариона.

Самая обширная коллекция реликвий Голариона хранится в закрытых лабораториях Арканамириума, доступ к ней имеют только самые талантливые эзотерики, влиятельные гости и посещающие университет учёные. Другие крупные коллекции можно найти в Золотом Хранилище, Университете Кеманиса и в комплексе «Шпиль знаний». Силек Одегард, синдик района Оленса, что на Кольце, тоже обладает маленькой, но пополняющейся коллекцией реликвий, связанных исключительно с человеческими культурами Голариона до Разрыва. Ряд жителей Оленсы использует изображения определённых реликвий из коллекции Одегарда, чтобы негласно выразить поддержку движению «За сильный Авессалом».

МАСКА БОГОМОЛА

Когда-то такие головные уборы носили древние голарионские ассассины, Красные Богомолы. В наши дни *маска богомола* — реликвия, которую желают заполучить учёные, изучающие пропавшую планету, а в особенности те, что ищут свидетельства того, что Рой когда-то в прошлом посещал Голарион. *Маска богомола* — шлем, полностью закрывающий лицо и голову и выглядящий как красная голова насекомого с большими фасеточными глазами и длинными, загнутыми назад усиками. *Маска богомола* заменяет собой обычный шлем, входящий в комплект брони (если он есть), и встраивается в её систему жизнеобеспечения: она перестаёт работать, если шлем снять. Если у брони есть места под улучшения, *маска богомола* занимает одно из них; в противном случае шлем считается одним из двух доступных вам надеваемых магических предметов.

Когда на вас надета *маска богомола*, вы получаете ночное зрение на расстоянии до 60 футов. Кроме этого, у *маски богомола* есть два заряда, обновляемых ежедневно. В качестве основного действия вы можете потратить 1 заряд, чтобы на 30 минут получить либо эффекты заклинания *увидеть невидимое*, либо бонус +3 (интуитивный) к проверкам Внимания. Оба эффекта можно использовать одновременно, и каждый заряд восстановится по прошествии 24 часов с момента использования.

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА

ПРЕДМЕТ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА (В КРЕДИТАХ)	ВЕС
Магоборческое оружейное сопряжение	6	Варьируется*	–
Маска богомола	8	8 400	Л
Наковальня Торага	9	12 000	50
Плащ из сонного шёлка	9	13 400	Л
Поджигающее оружейное сопряжение	4	Варьируется*	–
Скипетр Верховного Владыки (тип 1)	9	14 500	Л
Скипетр Верховного Владыки (тип 2)	12	38 500	Л
Скипетр Верховного Владыки (тип 3)	17	275 000	Л
Скипетр Верховного Владыки (тип 4)	20	950 000	Л
Соколиные сапоги	5	3 000	1
Топор Чёрных Воронов, тактический	5	3 370	1
Трунский клинок, керамический	7	9 980	1
Унгарато	20	Бесценно (см. стр. 52)	2
Хваткое оружейное сопряжение	3	Варьируется*	–
Цеп Рыцарей Преисподней, успокоитель	9	19 400	Л
Цепное оружейное сопряжение	6	Варьируется*	–
Шлем крестоносца Иомедэй	4	2 100	Л

*См. стр. 191 «Основной книги правил».

НАКОВАЛЬНЯ ТОРАГА

Наковальни Торага — крайне редкие и очень ценные реликвии, созданные в Горах Пяти Королей на исчезнувшем Голарионе. Каждая наковальня представляет собой тяжёлый железный блок, закреплённый на каменном основании диаметром 5 футов, на котором вырезаны магические руны и символы. *Наковальни Торага* очень ценятся дварфами — как частными коллекционерами, так и производственными гильдиями их звёздных цитаделей, поскольку такие наковальни напрямую связаны с Торагом, богом-покровителем этой расы, пропавшим во время Разрыва. Коллекционеры других рас не пользуются *наковальнями Торага*, считая их слишком ценными, в то время как большинство дварфов полагает, что глупо иметь такую реликвию и не применять её по прямому назначению.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Наковальня Торага помогает при создании снаряжения и магических предметов. При её использовании считается, что у вас есть два дополнительных пункта в требуемом для создания предмета навыке, что позволяет создавать предметы более высокого уровня, нежели обычно. Каждая *наковальня Торага* может использоваться для создания лишь одного предмета в день.

Из-за веса и размера *наковальню Торага* сложно перемещать с места на место, также перед использованием её необходимо закрепить. Эта реликвия может быть установлена на звездолёте в магической лаборатории, грузовом отсеке или мастерской, либо в любом месте, куда поместится крупное транспортное средство.

ПЛАЩ ИЗ СОННОГО ШЁЛКА

Оригинальные *плащи из сонного шёлка* были сотканы из фиолетового шёлка десятков особых пауков, обитавших на Голарионе в обширных джунглях, Просторах Мванги. До Разрыва такие плащи часто приносили провидцам и исследователям видения будущего во сне. Современные творцы артефактов научились создавать подобные плащи, пропитывая искусственные ткани маслами на основе межпространственного пеша.

Пока на вас надет *плащ из сонного шёлка*, вы можете замечать в галлюцинациях и иллюзиях незаметные для других детали. Это не даёт вам бонуса к испытаниям против иллюзий, но если вы успешно разоблачите иллюзию и расскажете об этом остальным, они получат бонус +6 к своим испытаниям вместо обычного +4. Кроме этого, если вы будете непрерывно носить *плащ из сонного шёлка* на протяжении не менее 16 часов, а затем ляжете спать ещё на 8, не снимая его, то увидите яркий пророческий сон. Значение сна может быть не совсем очевидным с утра, но в течение дня вы будете узнавать о нём всё больше. В течение следующих 24 часов вы можете единожды сотворить *предвидение* в качестве псевдозаклинания с УЗ, равным вашему уровню персонажа.

ПЛАЩ ИЗ СОННОГО ШЁЛКА

СКИПЕТР ВЕРХОВНОГО ВЛАДЫКИ

Скипетр Верховного Владыки — устройство длиной около трёх футов. Он изготовлен из меди, а его наконечник — из серебра серого цвета. Подобные скипетры использовались на Голарионе ещё до разрыва, ими были вооружены могущественные заклинатели, жившие в государстве Некс.

Скипетр Верховного Владыки — магическое оружие, которым можно совершать дистанционные атаки и использовать в ближнем бою, но он может использоваться только для одной атаки в каждом раунде. *Скипетр Верховного Владыки (тип 1)* аналогичен электрожезлу «Искра» в ближнем бою и электропистолету в дистанционном. *Скипетр Верховного Владыки (тип 2)* аналогичен электрожезлу «Сполох» и дуговому пистолету «Искра». *Скипетр Верховного Владыки (тип 3)* аналогичен электрожезлу «Гроза» и дуговому пистолету «Сполох». *Скипетр Верховного Владыки (тип 4)* аналогичен электрожезлу «Буря» и дуговому пистолету «Гроза». *Скипетр Верховного Владыки* обладает бесконечной ёмкостью (заряды в нём никогда не закончатся) и особыми свойствами «аналоговое» и «громоздкое». Для использования *скипетра Верховного Владыки* в ближнем и дистанционном бою без штрафов требуется обращение с высокотехнологичным оружием ближнего боя и обращение с короткоствольным оружием соответственно.

Если вы вооружены *скипетром Верховного Владыки*, то один раз в день при сотворении заклинания с дескриптором «электричество» вы можете добавить к нему эффект раската грома (который превращает половину наносимого заклинанием урона в урон звуком) и проливного дождя (который на 10 минут создаёт облако тумана аналогично одноимённому заклинанию; начальной точкой облака служит цель или центр области действия заклинаний).

СОКОЛИНЫЕ САПОГИ

Соколиные сапоги изначально были стальной обувью, защищающей колени и украшенной рельефными соколами спереди. Чаще всего их носили Стальные Соколы, подразделение Рыцарей Орла из голарионского государства Андоран. Эта обувь была специально приспособлена для морских судов.

Если на вас надеты *соколиные сапоги*, вы можете управлять своей личной гравитацией, в качестве сопутствующего действия направляя её перпендикулярно любой поверхности, рядом с которой вы находитесь и которая способна выдержать ваш вес в условиях обычной гравитации. Этот эффект работает лишь тогда, когда гравитация не превышает обычную. Применяя эффект, вы получаете скорость лазания, равную вашей наземной скорости, и, будучи сбитым с ног, вы падаете в соответствии с собственной гравитацией (то есть распластываетесь по той поверхности, на которой стоите, будь то пол или даже потолок, вместо того чтобы падать на землю, как происходит в условиях обычной гравитации).

Если вы уроните предмет, пока активированы *соколиные сапоги*, он упадёт в занимаемом вами пространстве. Если вы сойдёте с клетки, не подняв предмет, на него начинает действовать обычная гравитация.

Если рядом с вами нет поверхности, способной выдержать ваш вес, *соколиные сапоги* перестают работать и вы подчиняетесь законам обычной гравитации. Отключение сапог требует сопутствующего действия. Длительность эффекта

соколиных сапог ничем не ограничена, они могут работать до тех пор, пока вы не сойдёте с поверхности, способной выдерживать ваш вес.

ТОПОР ЧЁРНЫХ ВОРОНОВ

Этим магическим оружием были вооружены элитные воины, патрулировавшие границу между землями Королей Линнормов и Иррисеном под властью ведьм. Со времён до Разрыва сохранилось множество *топоров Чёрных Воронов*, и все они представляют собой простое оружие ближнего боя с особым свойством «архаичное». Навершие топора зачастую напоминает клюв ворона, либо он несёт стилизованное изображение этой птицы на лезвии. Удары оружия могут поджечь противника, что множество раз спасало отряды Чёрных Воронов в битвах с троллями. В наши дни эту магию удалось воссоздать в качестве *поджигающего* оружейного сопряжения (см. ниже). Современные *топоры Чёрных Воронов* часто создают, устанавливая *поджигающее* оружейное сопряжение на тактический боевой топор. Тактический боевой топор — одноручное высокотехнологичное оружие ближнего боя 5 уровня, наносящее 1d8 режущего урона и обладающее критическим эффектом «ранение». У него вес 1, особое свойство «аналоговое», а стоит он 2 650 кредитов. *Тактический топор Чёрных Воронов* представлен в таблице на стр. 50, в его стоимость включено как само оружие, так и сопряжение.

ПОДЖИГАЮЩЕЕ СОПРЯЖЕНИЕ — 4 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением часто покрыто изображениями языков пламени. Если же оружие уже было украшено изображениями ворон или воронов, то сопряжение вместо этого добавляет оружию новые узоры и украшения в том же стиле. Оружие с этим сопряжением получает критический эффект «поджигание». Урон от горения для критического эффекта равен 1d6 для оружия 4 или 5 уровня, 2d6 для оружия 6–10 уровня, 3d6 для оружия 11–15 уровня и 4d6 для оружия 16–20 уровня. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения.

ТРУНСКИЙ КЛИНОК

Считается, что *трунские клинки* были созданы в голарионском государстве Челия во времена до Разрыва, но ни в одном из источников, даже самом древнем, нет ни одного упоминания об их создании или изначальном названии. Учёные полагают, что это оружие выдавалось агентам Дома Трун, правящего Челией: *трунские клинки* несут на себе символику Дома Трун и вырезанное на клинке имя Дома, за что и получили современное название. Те клинки-реликвии, что сохранились со времён Голариона, без исключения являются клинковым оружием ближнего боя, чаще всего — мечами. Отличительным признаком всех *трунских клинков* является критический эффект «магоборец», хотя у многих есть и дополнительные магические свойства, например *нечестивое* сопряжение. Учёные приспособили *магоборческое* сопряжение и к современному оружию (см. ниже). *Трунский клинок*, приведённый в таблице на стр. 50, — керамический длинный меч с установленным *магоборческим* сопряжением. Это один из самых распространённых *трунских клинков*, в цену включено и сопряжение, и само оружие.

МАГОБОРЧЕСКОЕ СОПРЯЖЕНИЕ — 6 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением получает критический эффект «магоборец». Цель, поражённая критическим эффектом «магоборец», должна пройти испытание Воли (со СЛ, обычной для оружия этого уровня; см. стр. 181 *«Основной книги правил»*) и при провале в течение 1d4 раундов становится неспособна творить заклинания или применять псевдозаклинания. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения.

Если на *магоборческое* оружие также установлено сопряжение, позволяющее преодолевать СУ определённого мировоззрения (например, *нечестивое* оружие способно преодолевать СУ/зло), его критический эффект «магоборец» срабатывает только против существ с диаметрально противоположным мировоззрением (в случае с *нечестивым магоборческим* оружием — против добрых существ), но СЛ испытания против него возрастает на 2.

УНГАРАТО

Унгарато — одна из самых могущественных известных учёным реликвий Голариона, хотя в истории станции «Авессалом» бывали и более сильные артефакты. *Унгарато*, также называемый *Всепоглощающим Убийцей* и *Ненасытной Пушкой*, — один из семи *Алара'хай*, реликвий практически божественной мощи, которые иногда называют *Семью Клинками Осуждения* или *Семью Греховными Мечами*. Судьбы остальных шести *Алара'хай* остаются неизвестны. Древние имена позволяют предположить, что когда-то *Унгарато* был мечом, но как, когда и зачем этот клинок был перекован в пулемёт со штыком — одна из величайших тайн этой реликвии.

Большая часть истории *Унгарато* безвозвратно утрачена, но учёным удалось доказать, что оружие в изначальном виде было создано за тысячелетия до Разрыва. Самые сведущие эзотерики Арканамириума сходятся во мнении, что *Унгарато* был выкован в Тассилоне, империи, которой управляли тираны-заклинатели, прозванные рунными властителями. Империя потерпела крах в начале Тёмных веков. По общему мнению, оружие предназначалось для рунного властителя чревоугодия, но грозный варвар сумел украсть клинок до того, как он попал в руки рунного властителя. Тот предводитель варваров позже стал служить наследнику этого рунного властителя, и в честь него и был назван этот клинок. О судьбе *Унгарато* после падения Тассилона не известно ничего определённого.

Внешний вид *Унгарато* отличает его от всех остальных моделей длинноствольного оружия. Он как будто соткан из тумана и полупрозрачен, но при этом полностью осязаем. *Унгарато* аналогичен совершенной ВП-пушке, а его штык — дуэльный меч молекулярного разрыва. На оба оружия установлено сопряжение *убийцы призраков*. Для использования *Унгарато* необходимы две руки, а для применения его в ближнем и дистанционном бою без штрафов требуется обращение с простым оружием ближнего боя и обращение с тяжёлым оружием соответственно.

УНГАРАТО

Когда в пределах 50 футов от владельца *Унгарато* оказывается нежить, оружие начинает светиться ярким бледно-зелёным светом, тем не менее не указывая, где находится нежить и какова её численность. Всякий раз, когда владелец *Унгарато* подвергается полному эффекту критического удара (то есть когда СУ, устойчивость к энергии и прочие эффекты не снижают полученный урон и не предотвращают критический эффект), *Унгарато* получает 1 пункт ярости. Когда *Унгарато* наносит критический удар, он автоматически расходует 1 пункт ярости (если он есть) и добавляет к критическому урону критический эффект «серьёзное ранение». Неиспользованные пункты ярости исчезают со скоростью 1 в час. Кроме этого, *Унгарато* восстанавливает своему владельцу 10 ПЗ (аналогично заклинанию *мистическое исцеление*) всякий раз, когда наносит критический удар (вне зависимости от того, есть у него пункты ярости или нет).

Унгарато — уникальный артефакт потрясающей мощи, обладающий поистине легендарной репутацией. Он фактически бесценен, и просто так купить его нельзя. Нынешний владелец и местоположение артефакта неизвестны, но есть уверенность, что *Унгарато* находится где-то на станции «Авессалом». Легенда гласит, что *Унгарато* когда-то обладал разумом и великой силой, которая проявлялась в полной мере лишь в руках тассилонского рунного властителя, но никакого подтверждения этому найдено не было. Также считается, что лишь полноправный рунный властитель чревоугодия может сломать оружие, в остальном же *Унгарато* неуязвим для урона и попыток его разрушить.

ЦЕП РЫЦАРЕЙ ПРЕИСПОДНЕЙ

Цепы Рыцарей Преисподней были впервые созданы Орденом Цепи (одним из орденов Рыцарей Преисподней) на Голарионе незадолго до начала Разрыва. Многие из них были выкованы в цитадели Герадеска, древней крепости, где базировался Орден Цепи. Подобное оружие выдавалось в качестве награды членам ордена, доставившим на суд в крепость особо опасных преступников. Испокон веков *цепы Рыцарей Преисподней* были простым оружием ближнего боя с особым свойством «архаичное» и внешне представляли собой несколько тяжёлых железных цепей, закреплённых на рукояти.

После разрыва несколько орденов Рыцарей Преисподней обнаружили в архивных записях инструкции по созданию такого оружия. В результате современные Рыцари Преисподней воссоздали его, установив на дубинки и подобное оружие *хваткое* и *цепное* сопряжения (см. ниже). Орден Цепи и другие ордена часто используют в бою *цепы Рыцарей Преисподней*, несколько реже применяют их службы безопасности и охотники за головами, не имеющие к орденам никакого отношения. *Цеп Рыцарей Преисподней*, представленный в таблице на стр. 50, — успокоитель с установленными на него *хватким* и *цепным* сопряжениями, в цену включены и сопряжения, и само оружие.

ХВАТКОЕ СОПРЯЖЕНИЕ — 3 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением обычно украшено декоративными изображениями решёток, ворот и кандалов и получает критический эффект «схватывание». Когда вы наносите критический удар по цели, то до конца своего следующего хода получаете бонус +2 к проверкам захвата против этой цели. Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение можно установить только на оружие ближнего боя.

ЦЕПНОЕ СОПРЯЖЕНИЕ — 6 УРОВЕНЬ

У оружия с этим сопряжением на конце рукояти или эфеса появляется свисающая короткая цепь. Цепь магически удлиняется, позволяя использовать оружие, чтобы атаковать противника за пределами обычной зоны досягаемости. Для первой атаки им в каждом раунде оружие с этим сопряжением получает особое свойство «длинное». После атаки оружие теряет это особое свойство до начала вашего следующего хода. Это сопряжение можно установить только на оружие ближнего боя.

ШЛЕМ КРЕСТОНОСЦА ИОМЕДЭЙ

Изначально этот головной убор был создан до Разрыва для священных воинов Иомедэй, отправившихся в крестовый поход в Мировую Язву — заселённую демонами пустошь, возникшую в результате вторжения армий Бездны на Голарион. *Шлемы крестоносцев Иомедэй* постоянно производятся церковью Иомедэй вот уже тысячи лет. Реликвиями считаются только древние, изготовленные до Разрыва шлемы, но магические свойства современных образцов ни в чём им не уступают. *Шлем крестоносца Иомедэй* заменяет собой обычный шлем, входящий в комплект брони (если он есть), и встраивается в её систему жизнеобеспечения: она перестаёт работать, если шлем снять. Если у брони есть места под улучшения, *шлем крестоносца Иомедэй* занимает одно из них. В противном случае шлем считается одним из двух доступных вам надеваемых магических предметов.

Если на вас надет *шлем крестоносца Иомедэй*, то, когда вы впервые за день вынуждены проходить испытание против эффекта очарования или иллюзии, созданного злым потусторонним существом, вы совершаете двойной бросок и берёте лучший результат. В течение каждого дня вы можете воспользоваться эффектом только одного *шлема крестоносца Иомедэй*.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

Галактика невообразимо огромна, её населяет неисчислимое множество необычных, а иногда и очень опасных форм жизни.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Невосприимчивости нежити (Экс): нежить невосприимчива к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам с дескриптором «разум», параличу, яду, сну, шоку, несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию, получению отрицательных уровней, несмертельному урону и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных).

Неживой (Экс): у конструкций и нежити нет модификатора Выносливости, и если их ПЗ снижаются до 0, они немедленно уничтожаются. Неживое существо не исцеляется естественным путём, но конструкцию можно починить при помощи подходящих инструментов. Заклинания, такие как *ремонт*, способны исцелять конструкции, а негативная энергия исцеляет нежить. Быстрое исцеление при этом работает как обычно. Неживым существам не требуется дышать, есть или спать, их можно воскресить или вернуть к жизни только заклинаниями *чудо*, *желание* или другим подобным эффектом, явным образом действующим на неживых существ.

Уязвимость (Экс): существо с уязвимостью получает в полтора раза больше урона (+50%) от энергии определённого типа, вне зависимости от того, было испытание успешным или нет и было ли оно вообще.

ВОИТЕЛЬ

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

СПЕЦИАЛИСТ

БАЗОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Для некоторых из описанных существ указан базовый шаблон, позволяющий ведущему создавать подобных существ с любым КО. Правила использования шаблонов приведены в *«Инопланетном архиве»*.

АКАТА

КО 1 | ОПЫТ 400

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, слепое чутьё (жизнь) 10 футов, слепое чутьё (запах) 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 18

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +3.

Невосприимчивость: болезнь, голод, холод, яд; **Устойчивость:** огонь 5.

Слабые стороны: уязвимость к солёной воде.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +8 (1d6 + 2 *Ко* и пустотный укус).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** –4; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +5 (+13 при лазании), Скрытность +10.

Прочие способности: глухой, недышащий, спячка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, стая (3–11) или колония (12–30).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Глухой (Экс): акаты не могут совершать проверок Внимания, требующих слуха, и невосприимчивы к эффектам, требующим слуха.

Недышащий (Экс): акаты не дышат и невосприимчивы к эффектам, требующим дыхания.

Пустотный укус (Экс): в пасти акаты находятся сотни микроскопических личинок, которых она распространяет с укусом. Для развития личинок требуется исключительно гуманоидный организм – остальные типы существ невосприимчивы к этой паразитической инфекции, называемой пустотной смертью.

Спячка (Экс): в условиях нехватки еды акаты могут впадать в долгую спячку. Когда аката не ест в течение 3 и более дней, она может начать выделять волокнистый материал, который со временем затвердевает и превращается в кокон из звёздного металла нокваля (см. врезку на стр. 26). У кокона 30 ПЗ и твёрдость 30, он невосприимчив к огню и дробящему урону. Пока кокон цел, находящаяся внутри аката не получает повреждений. Аката остаётся в спячке, пока кокон не попадёт в условия невыносимой жары или пока в области действия слепого чутья не окажется живое существо – в таких случаях аката выбирается из кокона за 1d4 минуты, раскалывая его на части.

Уязвимость к солёной воде (Экс): брызги солёной воды наносят акате 1d6 урона, а полное погружение в солёную воду – 4d6 урона за раунд.

ПУСТОТНАЯ СМЕРТЬ

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 10.

Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.

Эффект: нет латентной стадии; заражённое существо после смерти через 2d4 часа превращается в пустотного зомби (см. стр. 58).

Лечение: 2 испытания подряд.

Акаты — хищники, населяющие безвоздушное пространство. Они обитают на астероидах, кометах и умирающих планетах, где могут веками спать в коконах. Когда метеорит с колонией акат врезается в планету или другое небесное тело, на котором может существовать жизнь, они просыпаются и выползают из коконов в поисках хозяев для паразитического потомства. Высота акаты составляет 3,5 фута, а весят они около 400 фунтов.

Аката размножаются, откладывая паразитических личинок в тела гуманоидных жертв. Вызываемая ими инфекция называется пустотной смертью — болезнью, которая превращает существо в пустотного зомби (см. стр. 58).

Кокон, который аката создаёт, состоит по большей части из нокваля, звёздного металла (см. врезку на стр. 26). Всего в одном коконе содержится нокваля на 500 кредитов (вес 1).

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ВРАЦИНЕЯ

КО 4 | ОПЫТ 1200

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +10.

Аура: парализующий запах (15 футов, СЛ 13).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 51

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +8; **Реакция** +6; **Воля** +3.

Невосприимчивость: невосприимчивости растений.

АТАКА

Скорость: 15 футов.

В ближнем бою: укус +12 (1d6 + 9 *Ко*).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: приманка (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +10, Выживание +10, Скрытность +15.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные и тёплые леса (Кастровель).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивости растений (Экс): врацинея невосприимчива к эффектам с дескриптором «разум», параличу, яду, эффектам сна и шоку.

Парализующий запах (Экс): врацинея постоянно источает сладковатый аромат, который можно учуять в радиусе 15 футов от неё. Каждое живое существо, способное ощущать запахи, которое начало свой ход в области действия запаха или переместилось в неё, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 13 и при провале парализовано на 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к парализующему запаху этой врацинеи на 24 часа. Это эффект яда типа «дыхание».

Приманка (Св): любое живое существо, находящееся в пределах 120 футов от врацинеи и способное видеть её фиолетовые цветы, должно каждый раунд в начале своего хода проходить испытание Воли со СЛ 13 и при провале приближаться к растению. Провалившая испытание цель должна в каждом раунде использовать 2 сопутствующих действия, чтобы на полной скорости перемещаться к врацинее, при этом держа её на линии видимости. Если единственный путь к врацинее идёт через опасную местность (например, поток лавы или заросли крайне колючего кустарника), то непосредственно перед опасной областью существо получает возможность пройти повторное испытание, чтобы отменить эффект. Оказавшись на расстоянии 5 футов от врацинеи, существо не совершает действий и не сопротивляется её атакам. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к приманке этой врацинеи на 24 часа. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум».

Врацинея — одно из многих хищных растений, обитающих в цветущих джунглях Кастровеля. Высота врацинеи достигает почти 12 футов, а вес — 2 000 фунтов.

Обычно врацинея неподвижно подстерегает следующую жертву, укрываясь лианами так, чтобы на виду оставался лишь цветок-приманка. Когда добыча подходит совсем близко, врацинея выскакивает из засады. Если жертве удалось преодолеть эффекты парализующего запаха и спастись, врацинея не будет долго преследовать её.

Эти растения держатся поодиночке и крайне территориальны. Когда встречаются две врацинеи, они набрасываются друг на друга, быстро сцепляясь и превращаясь в клубок клацающих челюстей, пока одна из них не умрёт или не отступит, чтобы залечить раны.

Ботаники не до конца изучили принцип действия цветочных приманок врацинеи. Некоторые, впрочем, полагают, что причиной тому субатомные вибрации цветка, пробуждающие подсознательные желания существ.

ГАРАГГАКАЛ

КО 5 | ОПЫТ 1600

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (экстрапланарный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (эмоции) 60 футов, сквозное чутьё (эмоции) 60 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 75; **ПР:** 4

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +6.

Невосприимчивость: радиация.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: укус +12 (2d6 + 9 *Ко*).

Атакующие способности: высасывание жизни (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** +1; **Мдр:** +2; **Хар:** –2.

Навыки: Акробатика +16 (+24 при полёте), Атлетика +11, Выживание +11, Скрытность +16.

Языки: гараггакальский (не может говорить); телепатия 100 футов.

Прочие способности: недышащий, фазовый переход.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Поток).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Высасывание жизни (Св): в качестве основного действия гараггакал может потратить 1 ПР, чтобы высосать жизнь из одной цели, находящейся в пределах 30 футов. Цель получает 3d6 урона (испытание Стойкости со СЛ 13 снижает урон вдвое), а гараггакал — такое же количество временных ПЗ.

Недышащий (Экс): гараггакалы не дышат и невосприимчивы к эффектам, требующим дыхания.

Уязвимость к электричеству (Экс): гараггакал получает в полтора раза больше урона (+50%) от электричества, вне зависимости от того, было испытание успешным или нет и было ли оно вообще.

Фазовый переход (Св): гараггакал способен на мгновение сдвинуть по фазе своё физическое тело. В качестве действия полного хода он может потратить 1 ПР, чтобы пройти сквозь 15 или менее футов твёрдого материала. Если толщина препятствия больше, попытка заканчивается неудачей, но ПР и действие всё равно тратятся. Гараггакал не может использовать эту способность для преодоления силовых эффектов, например силовых полей.

Поток остаётся загадкой для исследователей и учёных миров Соглашения. В нём существует жизнь, обычно попавшая туда вместе с кусочком плана, который затянуло в это измерение, когда какой-то звездолёт переместился в Поток, но с недавних пор учёные начали осознавать, что там есть и коренные обитатели. Одним из таких существ является гараггакал, которого пережившие встречу с ним космолётчики иногда называют «призраком Потока».

Многие ксенобиологи полагают, что гараггакалы могут питаться, поглощая планарные энергии Потока, и им необязательно поедать живых существ, но они тем не менее продолжают охотиться. Гараггакал обустраивает временное логово на парящем куске тверди и использует его как базу для вылазок на окрестные участки плана. Рано или поздно, впрочем, гараггакал покидает логово и отправляется на поиски лучшего места для охоты.

Гараггакалы умны и крайне интересуются другими существами, но из-за полностью чужеродного мышления мирно общаться с ними крайне сложно, если вообще возможно. В их представлении все живые существа делятся на две категории: хищников (как они сами) и добычу (все остальные). Гараггакалы изучают новых существ так: убивают, расчленяют и поедают — причём порядок действий от раза к разу может отличаться.

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»
ВСТУПЛЕНИЕ
ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ
ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»
ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК
ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА
СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»
РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ЗОМБИ, ПУСТОТНЫЙ

КО 1 | ОПЫТ 400

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 22

ЭКБ: 11; **ККБ:** 15.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +3.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

Слабые стороны: уязвимость к солёной воде.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (1d6 + 5 *Д*) или ловчее щупальце +8 (1d6 + 5 *Ко* и кровопийца).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** —; **Инт:** —; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +10.

Прочие способности: неживой, неразумный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: любая.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровопийца (Экс): когда пустотный зомби успешно атакует живое существо ловчим щупальцем, он пьёт его кровь, нанося 2 урона Силе, прежде чем щупальце отцепится.

Неразумный (Экс): у пустотного зомби отсутствует значение Интеллекта, он невосприимчив к эффектам с дескриптором «разум». Любые СЛ и прочие параметры, зависящие от Интеллекта, рассчитываются, как если бы у существа был модификатор Интеллекта +0.

Уязвимость к солёной воде (Экс): солёная вода действует на пустотного зомби как сильная кислота. Брызги солёной воды наносят ему 1d6 урона, а полное погружение в солёную воду — 4d6 урона за раунд.

Гуманоид, которому не посчастливилось повстречаться с акатами (см. стр. 55), может стать кормом для микроскопических личинок этих существ и пасть жертвой пустотной смерти. Умершие от этой болезни восстают в виде пустотных зомби: существ, напоминающих гниющий ходячий труп, с остатков нижней челюсти которого зачастую свисает отвратительный серо-синий распухший «язык» — щупальце, при помощи которого кормится личинка.

Когда гуманоид умирает от пустотной смерти, самая сильная личинка акаты в его организме прокладывает себе путь в мозг и в течение 2d4 часов быстро развивается. Из-за быстрого роста покрытая щупиками голова этого паразита соединяется с основанием головного мозга жертвы и запускает его вновь, устанавливая над ним полный контроль и превращая своё вместилище в пустотного зомби.

Личинке акаты требуется 1d4 недели, чтобы сформироваться во взрослую особь. Когда она готова к превращению, пустотный зомби, в котором она сидит, ищет укромное место и изрыгает из себя личинку в неглубокую дыру или ямку, после чего «умирает», падая сверху. Через какие-то 2d6 часов личинка превращается в полноценную акату и первым делом обычно пожирает своё прежнее вместилище.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ПУСТОТНОГО ЗОМБИ (КО 1+)

Гуманоид, заразившийся пустотной смертью от укуса акаты (см. стр. 55) и погибший от неё, превращается в неразумную нежить, внутри которой растёт личинка.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: воитель.

Особенности: кровопийца, неразумный, уязвимость к солёной воде; наземная скорость увеличивается на 10 футов; получает атаку ловчим щупальцем, наносящую колющий урон; Инт изменяется на —; получает Атлетику как отличный навык.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила.

КОСТОДЕСАНТНИК

КО 3 | ОПЫТ 800

Женщина, элебрианин, техномант.
Принципиальная злая средняя нежить.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 34

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.

Стойкость +2; **Реакция** +2; **Воля** +8.

СУ: 5/—; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактический дуэльный меч +5 (1d6 + 4 *Р*) или удар когтями +5 (1d4 + 4 *Р*).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +9 (1d6 + 3 *Ко*).

Известные заклинания техноманта (УЗ 3; дистанционная атака +7):

1 круг (3 в день) — *волшебная стрела, усиление оружия*;

0 круг (неограниченно) — *ступор* (СЛ 15), *энергетический луч*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Компьютеры +13, Мистицизм +8, Пилотирование +13.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: магический хак (контрмеры), неживой, хранилище чар (*кольцо сопротивляемости [тип 1]*).

Снаряжение: углеволоконная кожа «Графит», тактический дуэльный меч, тактический полуавтоматический пистолет с 30 патронами, *кольцо сопротивляемости [тип 1]*.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Эокс).

Численность: одиночка, пара или взвод (3–12).

Используя магические ритуалы и эксперименты техномантов, а иногда и то и другое сразу, некоторые могущественные заклинатели способны оживлять кости умерших при помощи некромантии. Многие из оживших скелетов абсолютно безмозглы и полностью подчинены хозяевам, в то время как другие сохраняют разум, воспоминания и личность и могут целую вечность влачить подобие своего былого существования. В древности таких существ звали скелетами-воителями, но теперь их чаще называют костодесантниками из-за связи с эоксийским Флотом мертвецов, которого боятся многие. Костодесантник выглядит как лишённый плоти гуманоидный скелет, в пустых глазницах которого горит холодный коварный свет. Они носят обычную одежду и броню и используют современное оружие.

Костодесантники сохраняют все свои способности, классовые особенности и навыки и могут использовать шаблоны классов. Костодесантником может стать представитель почти любой расы разумных существ (если у него есть скелет), но большинство костодесантников в мирах Соглашения — элебриане с мёртвой планеты Эокс, легко узнаваемые по удлинённым черепам. Флот мертвецов использует в основном элебрианских костодесантников, в рядах флота изгоев элебриан больше, чем других разновидностей нежити. Большая часть этих созданий — солдаты, но многие становятся оперативниками, техномантами и даже мистиками — сокрушителями разума.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН КОСТОДЕСАНТНИКА (КО 2+)

Костодесантник — оживший скелет мёртвого существа, сохраняющий значение Интеллекта, навыки и способности, которые были у него при жизни, и потому более опасный, чем рядовая нежить.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: воитель или заклинатель.

Особенности: СУ 5/—; невосприимчивость к холоду; преимущества черты Улучшенная инициатива.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: *воитель* — Ловкость, Сила; *заклинатель* — Ловкость, Интеллект.

ПОТОКОВОЕ УМЕРТВИЕ

КО 2 | ОПЫТ 600

Нейтральная злая средняя нежить (экстрапланарный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +7.

Аура: замешательство (30 футов, СЛ 11).

ЗАЩИТА **ПЗ:** 22

ЭКБ: 13; **ККБ:** 15.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +3.

Защитные способности: пространственная бестелесность; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (Св, средняя манёвренность).

В ближнем бою: удар когтями или удар бестелесными когтями +10 (1d6 + 4 Р).

Дистанционная: потоковый разрыв +7 (1d4 + 2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** –4; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +7, Скрытность +12.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Поток).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура замешательства (Св): любое существо, оказавшееся в пределах 30 футов от потокового умертвия, должно пройти испытание Воли со СЛ 11 и при провале впадает в замешательство на 2 раунда. Вне зависимости от результата испытания оно становится невосприимчиво к ауре этого потокового умертвия на 24 часа.

Потоковый разрыв (Св): как Поток способен отрывать части планов, так и умертвие может разрывать молекулярные связи, вспарывая плоть существ. Это дистанционная атака с максимальной дальнобойностью 30 футов, совершаемая против ЭКБ цели.

Пространственная бестелесность (Экс): пока потоковое умертвие находится в Потоке, оно обладает физическим телом, но, покинув этот план, оно становится менее реальным. Находясь вне Потока (неважно, на Материальном плане или где-то ещё), потоковое умертвие становится бестелесным. Это никак не влияет на его параметры, но даёт все преимущества этой особой способности (см. стр. 262 *«Основной книги правил»*). По возвращении в Поток умертвие немедленно восстанавливает физическое тело и теряет особую способность.

Когда смертный гуманоид погибает в Потоке, испытывая сильные отрицательные эмоции, он может превратиться в потоковое умертвие, беспокойного духа, привязанного к этому плану и неспособного покинуть Поток и отправиться в загробный мир. Всё, что остаётся в искажённом разуме умертвия, — безумие, ярость и ненависть ко всему живому. Эти эмоции настолько сильны, что замешательство потокового умертвия передаётся всем, кто подошёл к нему чересчур близко.

Потоковое умертвие оставляет свои останки и создаёт новое неживое тело из смеси планарных энергий Потока (подобно тому, как Поток создаёт себя, используя кусочки бесчисленного количества планов). Полученное физическое тело крепко привязано к Потоку: если потоковое умертвие попадает на Материальный (или любой другой) план, его планарное тело остаётся в Потоке, а умертвие становится бестелесным духом, вновь обретая тело только по возвращении в Поток.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ПОТОКОВОГО УМЕРТВИЯ (КО 1+)

Когда существо мучительно умирает, находясь в Потоке, его истерзанный дух создаёт новое тело из энергий этого плана, превращаясь в нежить — потоковое умертвие.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемый подтип: экстрапланарный.

Рекомендуемая роль: воитель.

Особенности: аура замешательства, потоковый разрыв, пространственная бестелесность; полёт 60 футов (Св, средняя манёвренность).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Сила.

РАУЖАНТ

КО 6 | ОПЫТ 2400

Нейтральный крупный дракон.

Иниц.: +3; **Восприятие:** слепозрение (запах) 120 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 92

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +7.

Невосприимчивость: визуальные эффекты и иллюзии, зависящие от зрения атаки, паралич, эффекты сна; **Слабые стороны:** зависимость от атмосферы, зависимость от слепозрения.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 60 футов (средняя манёвренность).

В ближнем бою: укус +17 (1d8 + 11 *Ко* и впивание).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: полосование (2 удара когтями +14, 1d4 + 11 *Р*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –2; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +18, Выживание +13, Запугивание +13.

Языки: бреседский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая воздушная (Лиавара).

Численность: одиночка, пара или стая (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Впивание (Экс): когда раужант успешно проводит атаку укусом, он автоматически совершает манёвр захвата против своей цели (без затрат действий). При успехе цель остаётся схваченной, но освобождается в конце следующего хода раужанта, если дракон в свой ход не совершит повторный манёвр захвата (с бонусом +4). Цель может вырваться из захвата, совершив проверку Акробатики со СЛ 30 для освобождения. Пока раужант впился в цель, он не может использовать укус, а схваченная цель не может восстанавливать ПЖ.

Зависимость от атмосферы (Экс): для полёта раужанту нужна атмосфера, насыщенная водородом и гелием. В любой другой атмосфере он вынужден задерживать дыхание, а скорость его полёта снижается до 30 футов (скверная манёвренность).

Зависимость от слепозрения (Экс): раужант, лишившийся слепозрения, получает состояние «слепота».

Полосование (Экс): когда впившийся в цель раужант успешно проводит боевой манёвр захвата, он в качестве сопутствующего действия может совершить два удара когтями против схваченного противника.

Они глупее, чем цветные и металлические драконы, но способны поддержать разговор, хотя большую часть своего времени и посвящают охоте. Когда раужант выслеживает подходящую добычу, он впивается в неё несколькими рядами длинных клыков, расположенных вокруг пасти, и складывает крылья, падая вместе с жертвой в глубины атмосферы. Во время падения дракон полосует жертву изогнутыми когтями, пока она не превратится в изодранное месиво из плоти и крови, после чего расправляет крылья и взмывает вверх, пожирая добычу.

У раужанта нет глаз, но его кожа способна ощутить малейшие изменения запаха газов, составляющих окружающую среду. Драконы любят коллекционировать различные вещицы, но раужант вместо этого собирает вкусы: съедая существо нового вида, он сохраняет его вкус и аромат в своей обширной памяти. Длина раужанта от пасти до хвоста составляет 14 футов, а весит дракон в среднем 2 500 фунтов.

Раужанты, которых существа с других миров иногда ошибочно называют цепкими вивернами, парят в оранжево-белых газовых морях, составляющих атмосферу Лиавары.

ХЕЙКОРОН IV

Планета-океан с плавучими аркологиями и подводными городами

Диаметр: ×2. **Масса:** ×½

Гравитация: ×½

Местоположение: ближний космос

Атмосфера: обычная

День: 7 дней. **Год:** 7,5 лет

Хейкорон IV — прекрасный сапфир, украшающий пустую и безжизненную систему в ближнем космосе. Поверхность планеты на 98% покрыта океаном, в котором обитает гуманоидная раса войоко. На протяжении миллиардов лет эволюции эта подводная раса превратилась в сухопутных амфибий — записи из времён до Разрыва говорят о крупных архипелагах и цивилизации, стоящей на пороге всемирного единства. Во время Разрыва солнце Хейкорона увеличилось в размерах, существенно повысив температуру планеты. Полярные льды растаяли, подняв уровень моря, а большинство островов затопило. Потеряв крупнейшие города, общество получило сокрушительный удар. Войоко занялись генетическими модификациями и в результате разделились на два подвида: глубинных, которые вернулись в древние дома, ныне скрытые в глубинах, и поверхностных, которые остались жить на плаву в огромных городах-плотах.

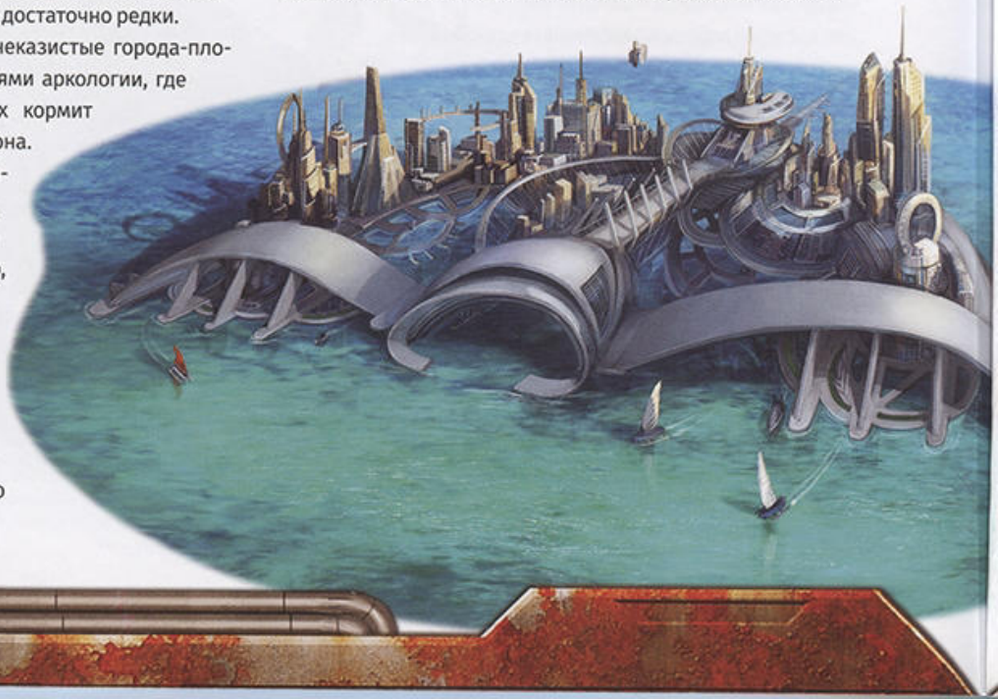
У обеих групп войоко гладкая, как у угрей, кожа, обычно покрытая узорами двух и более контрастных цветов, на этом, собственно, их схожесть и заканчивается. Поверхностные войоко уютнее чувствуют себя над водой. Они любят океан и прекрасно плавают, но потеряли способность дышать под водой и нуждаются в дыхательных аппаратах для более длительных подводных путешествий. Глубинные войоко, напротив, восстановили многие черты своих подводных предков, включая и жабры. У них есть лёгкие, они могут дышать воздухом, но питают глубокую неприязнь к поверхности и её обитателям, поэтому визиты «на воздух» достаточно редки.

Поверхностные войоко сменили неказистые города-плоты на дрейфующие вместе с течениями аркологии, где живут тысячи обитателей, которых кормит бескрайний голубой океан Хейкорона. Огромные города-корабли составляют десятки автономных государств, включая одиночные независимые частные аркологии, как, например, у клана Ибисса, и могущественные конфедерации и союзы нескольких аркологий — к примеру, торговая Зешальтская лига. К другим примечательным державам относится репрессивная федерация Союз Дабанджи и корпоративное государство «Мантара индастрис», контролирующее единственный космопорт Хейкорона, Гостеприимное Небо. Все поверхностные войоко без исключения считают, что немногочисленные оставшиеся острова Хейкорона священны и должны быть доступны всем желающим. Эти разрозненные атоллы часто служат нейтральным местом для переговоров между враждующими странами или фракциями.

Глубинные войоко процветают в бездне океана, населяя затопленные руины древней цивилизации, которые они превратили в обширные, украшенные кораллами мегаполисы. Архитектурное великолепие контрастирует с грубой и воинственной натурой глубинных, которые беспрерывно воюют друг с другом. Сражения зачастую носят чисто символический характер, будучи демонстрацией силы с минимумом жертв, а быстрорастущие кораллы стирают шрамы, которые неизбежно оставляет война.

Глубинные войоко называют свои недолговечные государства «владениями». В их число входит Калараста, крайне недоверчивое владение, вот уже на протяжении пяти поколений удерживающее контроль над стратегически важным подводным вулканом, Великий коллектив Пойята, основанный после восстания рабочих, а также Сюзеренитет Асавайо, склонный к экспансионизму и в настоящее время активно подминающий под себя соседей.

Миры Соглашения лишь недавно обнаружили Хейкорон и вышли на контакт только с поверхностными. Бреседа уже выразила желание отправить на Хейкорон совместную дипломатическую миссию барату и кало, чтобы от лица Совета Соглашения установить мирные отношения с глубинными. Вместе с тем источники в Пленаре предполагают, что торгующие оружием дроу с Апостэ, заручившись поддержкой Консорциума аспидов, уже начали поставлять глубинным войоко вооружение. Если это правда, то приток нового мощного оружия может нарушить хрупкий баланс, царящий на планете.



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

Автор: Джон Комптон

Теперь, когда у новоиспечённых Звёздных искателей есть собственный звездолёт, герои направляются на Кастровель, где расположены одни из лучших университетов миров Соглашения, чтобы изучить улики, обнаруженные на загадочном астероиде. Изыскания приводят их в древний эльфийский город-храм, называемый Храмом Двенадцати, который скрыт в опасных джунглях Кастровеля. Герои сталкиваются с культом Пожирателя и Флотом мертвецов, которые тоже хотят разгадать секреты астероида и имеют собственные планы насчёт разыскиваемого ими древнего супероружия!

КАСТРОВЕЛЬ

Авторы: Джон Комптон и Джеймс Л. Саттер

На Кастровеле всюду бурлит жизнь: и в густых зарослях джунглей, и в многолюдных лашунтских городах-государствах, и в лабиринтах ульев формиан, и даже в изолированных от чужаков анклавах эльфов, обитающих на Совириане, континенте своих предков. Посетите малоизвестные ранее поселения на всех четырёх континентах утопающей в зелени планеты и узнайте, как разные сообщества управляют своими землями. Посмотрите, как с трудом достигнутое перемирие между лашунтами и формианами изменило обе расы, и отправьтесь в неизведанные руины, которые теперь можно беспрепятственно изучать — ведь бесконечная война двух цивилизаций подошла к концу.

КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ

Автор: Оуэн К. К. Стивенс

Культ Пожирателя, поклоняющийся богу разрушения, желает смерти всего живого и краха всех цивилизаций. Изучите всех служителей этой религии, от буйных сокрушителей до антисоциальных психопатов-сокрытых, и попытайтесь понять, почему они так стремятся достичь желаемого!

ИНЦИДЕНТ НА СТАНЦИИ «АВЕССАЛОМ»

ВСТУПЛЕНИЕ

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ

ЧАСТЬ 1: БАНДИТСКИЕ РАЗБОРКИ НА «АВЕССАЛОМЕ»

ЧАСТЬ 2: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

ЧАСТЬ 3: ФАНТОМЫ ПОТОКА

СТАНЦИЯ «АВЕССАЛОМ»

РЕЛИКВИИ ГОЛАРИОНА

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Adventure Path #1: Incident at Absalom Station © 2017, Paizo Inc.; Authors: Robert G. McCreary, with Jason Keeley, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №1: Инцидент на станции «Авессалом». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

STARFINDER

ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ

На страницах этой новой книги вы найдёте более 80 загадочных существ, с которыми вам выпадет шанс сразиться или подружиться во время игры. Каждая новая планета и космическая станция таят в себе новые опасности. Это чуждые культуры, роботы-убийцы и даже инопланетные хищники, готовые сожрать невнимательных искателей приключений. В книге описаны не только правила и условия обитания для множества существ исследованной Мультивселенной, но и новое инопланетное снаряжение и многое другое, включая систему создания ваших собственных существ, чтобы вы могли разнообразить игру невиданными доселе чудовищами. Для многих существ приведены правила игры за них, поэтому теперь вы сами сможете почувствовать себя пришельцем. *«Инопланетный архив»* — это не только список существ, которых надо убить, но и перечень созданий, которыми можно стать!

Вас привлекает роль огромного парящего в воздухе мозга? Пожалуйста!
Могучий драконоид? Легко! Кремниевый слизень? И такой найдётся!
Расширьте границы Вселенной и исследуйте её вместе с *«Инопланетным архивом»*.

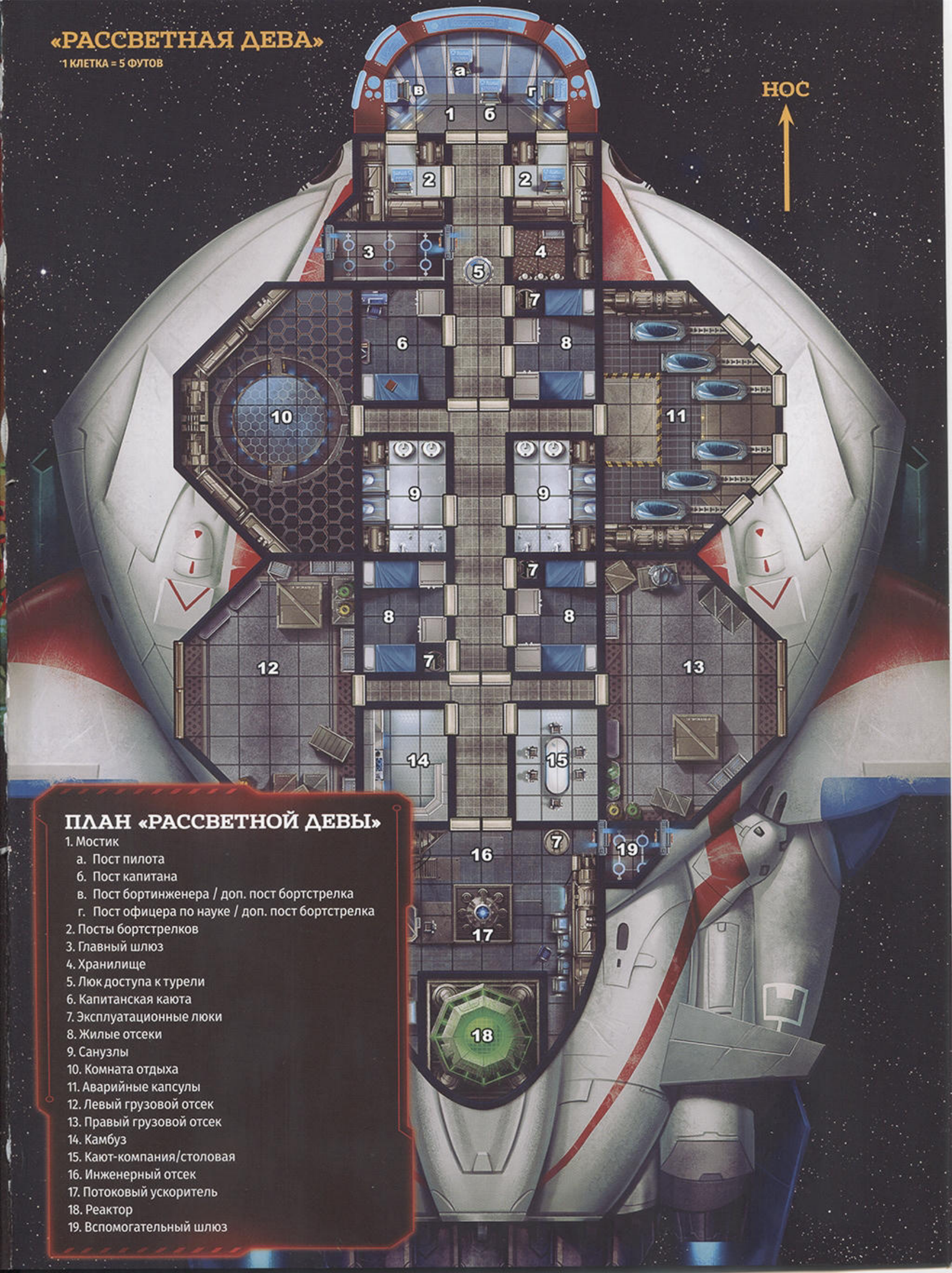
paizo

Paizo, Raizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.
© 2018 Paizo Inc.

paizo.com

«РАССВЕТНАЯ ДЕВА»

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



ПЛАН «РАССВЕТНОЙ ДЕВЫ»

1. Мостик
   - а. Пост пилота
   - б. Пост капитана
   - в. Пост бортинженера / доп. пост бортстрелка
   - г. Пост офицера по науке / доп. пост бортстрелка
2. Посты бортстрелков
3. Главный шлюз
4. Хранилище
5. Люк доступа к турели
6. Капитанская каюта
7. Эксплуатационные люки
8. Жилые отсеки
9. Санузлы
10. Комната отдыха
11. Аварийные капсулы
12. Левый грузовой отсек
13. Правый грузовой отсек
14. Камбуз
15. Кают-компания/столовая
16. Инженерный отсек
17. Потоковый ускоритель
18. Реактор
19. Вспомогательный шлюз

КОРАБЛЬ БЕЗ ЭКИПАЖА

16+

Когда в одном из доков станции «Авессалом» вспыхивает ожесточённая война уличных банд, героев нанимает общество Звёздных искателей, поручая им расследовать причины кровопролития. В глубинах трущоб Шипа персонажи узнают, что настоящий конфликт происходит между двумя конкурирующими компаниями, претендующими на недавно прибывший к станции корабль без экипажа и загадочный астероид, добытый им в Потоке. Чтобы предотвратить дальнейшее насилие, персонажей игроков отправляют исследовать звездолёт и выяснить, что случилось с экипажем и откуда взялся астероид, который корабль привёз на буксире. Открытие, которое предстоит совершить героям, послужит причиной событий, способных навсегда изменить галактику и миры Соглашения...

Этот выпуск серии приключений Starfinder начинает новую кампанию, «Мёртвые солнца», и включает в себя следующее:

- «Инцидент на станции „Авессалом“», приключение под авторством Роберта Г. Мак-Крири, предназначенное для персонажей 1 уровня.
- Путеводитель по станции «Авессалом». Автор Джеймс Л. Саттер.
- Магические реликвии, вдохновлённые бесследно исчезнувшим Голарионом. Автор Оуэн К. К. Стивенс.
- Инопланетные архивы, содержащие описание новых существ. Авторы Джейсон Кили и Роберт Г. Мак-Крири.
- Параметры и план звездолёта, разработанного специально для персонажей игроков, и описание новой планеты в «Кодексе миров». Автор Роберт Г. Мак-Крири.

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-9907506-6-1
Артикул 75066
9 785990 750661
PZO7201

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru